カプコンの新作ソフトクリエイター 大いに語る!!

vol.82

平成12年9月12日第三種郵便物認可
平成15年1月21日発行(毎月2回6日·21日発行)
第8巻第2号(通巻82号)

Nintendo DREAM

ニンテンドードリーム

毎月6日と21日発売!

特別価格 590 YEN

1/21 2003



ゲーム開発者 独占インタビュー!!

ゼルダの伝説 風のタクト

新約 聖剣伝説

開発者インタビューもあるよ!

攻略続報!

biohazard 0

ポケットモンスター ルビー・サファイア

特別付録

任天堂ゲーム卓上カレンダー2003

新作情報!

ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート



NINTENDO GAMECUBE
ゾロ&エースTEAM
ウソップ&チョッパーTEAM
ルフィ&ビビTEAM
ナミ&サンジTEAM
最大4人のチーム対戦(バトル)でお宝奪ってゴールをめざせ!!
バンダイゲームキューブ参入第1弾ソフト!
From TV animation ONE PIECE ワンピース
トレジャーバトル!
Treasure Battle!
Are You Ready?
隠しキャラも続々登場するぜ!!
チームワークで宝箱を奪え!
パスワークでゴールを目指せ!
必殺技で大逆転!
船が到着するまで守りきれば勝利!
アニメさながらのグラフィック!
みんなでワイワイ4人対戦だ!
豊富なモードと多彩なゲーム!
バトルロイヤル
パイレーツサッカー
クロスカントリー
クンフーサバイバル
etc...
カードゲームコレクションで裏技発見!
大ヒット発売中!!
ジャンル チーム対戦アクション
プレイ人数 1~4人対戦
標準価格 ¥6,800(税別)
●価格はメーカー希望小売価格です。 ●画面は開発中のものです。
©尾田栄一郎/集英社・フジテレビ・東映アニメーション
©BANDAI 2002
バンダイゲームキューブ参入第3弾ソフト!
「マンキン」がついにゲームキューブに
憑依合体(オーバーソウル)!!
シャーマンキング ソウルファイト
SHAMAN KING
来春(らいしゅん)発売予定(はつばいよてい)!
●画面は開発中のものです。
〈ジャンル〉シャーマン育成バトル
BANDAI
©武井宏之/集英社・テレビ東京・XEBEC・NAS・Mankin Project.
©BANDAI 2003
および NINTENDO GAMECUBE は任天堂の登録商標です。



あーっと! ゆでたまご完全監修
超人タッグバトルで
燃え燃え!!
NINTENDO GAMECUBE
ノーリスペクト
オーバージェネレーション
はぐれd・m・pコンビ
M&Kマシンガンズ
ヘラクレス・ファクトリー
超人血盟軍
ニューナイトメアズ
2000万パワーズ
超人師弟コンビ
ザ・マシンガンズ
バンダイゲームキューブ参入第2弾ソフト!
キン肉マンII世 second generations
新世代超人 vs 伝説超人
最大4人の超人タッグバトル!
あの伝説の名勝負を完璧再現!!
ストーリー
豪華フルボイス!
トーナメント
超人オリンピック開催!
超人募集
キミだけの超人をエディット!
キン消し
コンプリートで超人図鑑の完成!
AKI Corporation
開発はプロレスゲームで定評のあるソフトハウス「アキ」が担当!
大好評発売中!!
©ゆでたまご／集英社・東映アニメーション・テレビ東京
©BANDAI 2002
および NINTENDO GAMECUBE は任天堂の登録商標です。
●価格はメーカー希望小売価格です。 ●画面は開発中のものです。
ジャンル 超人タッグバトル
プレイ人数 1～4人対戦
標準価格 ¥6,800(税別)
バンダイの最新情報にアクセス!
バンダイホームページアドレス
http://www.bandaigames.channel.or.jp/
詳しくは 03-3847-5090
BANDAI


03
125


NINTENDO GAMECUBE
チョロQサイズで大爆走!!
部屋の中から学校まで、どこでも走っちゃいます！
Cool！な未来都市を大爆走！
登場車種は100台以上！キミの愛車はなんだろう？
稼いだレース賞金でチョロQをカスタマイズ。
新アクション、ジャンプを使ったミニゲームも！
廊下を走っちゃダメ～!?
見慣れている公園がドキドキのレース場に！
チョロQ!
CHORO-Q!
爆走発売中！
ニンテンドーゲームキューブ用ソフト
標準価格：6,800円（税別）
最大4人までが対戦可能！
みんなで遊べばさらに白熱！レースはもちろんミニゲームでも4人対戦できる！
シリーズ初！のリアルスケール！
実寸サイズのチョロQが子供部屋を、公園を、学校をハチャメチャに走り回るぞ！
チョロQの走りが進化！
ライバル車を弾き飛ばすスピンアタック、頭上から追い越しをかけるジャンプ！
ニューカーゲット！
「チョロQ アドバンス2」とリンク!!
2つのチョロQをつなげ！
ゲームキューブ用ソフト「チョロQ!」とゲームボーイアドバンス用ソフト「チョロQアドバンス2」を、GBAケーブルでリンクさせよう！それぞれにNewレースとNewカーが登場するぞ！
チョロQ！（びっくり）キャンペーン
GC用ソフト「チョロQ!」かGBA用ソフト「チョロQアドバンス2」を買うとオリジナル「ちびっこチョロQ」をその場でひとつプレゼント！
ちびっこチョロQ
チョロQよりもひとまわり小さいチョロQの弟分だ！今回プレゼントの車種は4種類。どれが当たるかな？さあ、袋をあけて！（びっくり）しよう！
トヨタ2000GT
ハコスカGT-R
スカイラインR34 GT-R
！（びっくり）トラック
ちびっこチョロQ比較図
ちびっこチョロQ
従来のチョロQ
※一部店舗ではお取扱いがない場合がございますので詳しくは店頭にてお問い合わせ下さい。
数量に限りがございます。なくなり次第終了とさせていただきます。
GAME BOY ADVANCE
チョロQアドバンス2
CHORO Q ADVANCE 2
カスタマイズで陸・海・空 完全制覇！
いつでもどこでもハチャメチャレースが楽しめるGBA版チョロQの第2弾！
ゲームキューブ用ソフト「チョロQ!」とリンク!!
1～4人用レースゲーム
発売中
ゲームボーイアドバンス用ソフト
標準価格：4,800円（税別）
―あそびは文化
タカラ
〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16
© TAKARA CO., LTD. 2002
およびNINTENDO GAMECUBEは任天堂の登録商標です。日本商標登録第4503566号、第4468776号
GAME BOY ADVANCE・ゲームボーイ アドバンス・GBA は任天堂の登録商標です。日本商標登録第4397318号、4470747号
楽しさいっぱいタカラホームページ
www.takara-game.ne.jp
TAKARA

Nintendo DREAM ニンテンドードリーム
2003 1/21 vol.82
Cover Design 大條 千鶴子

発行 (株)毎日コミュニケーションズ
〒100-0003
東京都千代田区九段南1-5-5 共同ビル1号館
TEL 03(3262)7544(販売業務)
編集・広告 (株)アンビット
〒102-0083
東京都千代田区麹町4-2第2麹町ビル8階
TEL 03(3556)3288 FAX 03(3556)3287

CONTENTS

※ゲームタイトルは一部仮称を含みます



GAME INDEX



『ポケモン』攻略本の1冊目 12月20日ごろ発売！





ポケットモンスタールビー・サファイア シナリオクリアBook

A5版256ページ　780円

トランセル種市完全監修の攻略本がついに発売。ストーリーがクリアできるだけでなく、登場ポケモンの情報もできるかぎり詰め込んだ、256ページの豪華本だ！

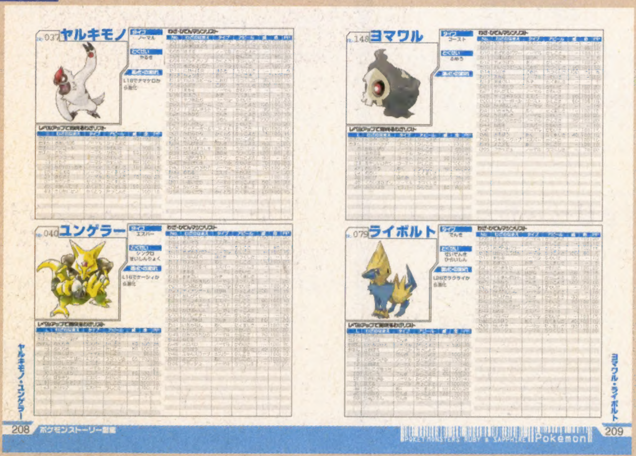
攻略チャートに沿って場所別に解説

冒険の出発地点となるミシロタウンから殿堂入りまで、効率よく進められる攻略チャートを用意。解説部分は場所ごとにページを構成し、チャートと完全対応しているので万が一詰まってしまったときでも、自分がどこに行けばいいのかすぐにわかる！

冒険に行き詰まってもチャートで道案内



登場ポケモンのわざやとくせいを網羅



ストーリーに登場するポケモンは、レベルアップで覚えるわざや、わざ・ひでんマシンで覚えるわざを完全掲載！



↑わざだけでなく進化の流れやとくせいなどもチェックできる

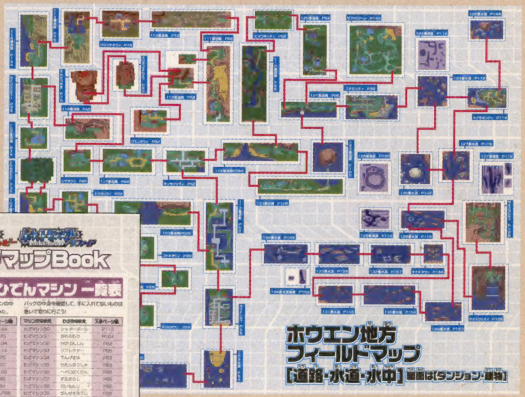
図鑑編ではすべてを公開

1月31日に発売予定の「ポケットモンスタールビー・サファイア　ポケモンずかんBook」では、すべてのポケモンの詳細を明らかにする予定で製作中。ポケモンコンテストの攻略もやるぞ！

道路のつながりがわかる特大マップつき

今回は特別ふろくとして、攻略本から取り外して使うことができる特大マップがついている。長さタテ318ミリ、ヨコ512ミリの大型マップには、道路や水道、街のつながりや、どうくつなどの内部の様子を一覧で表示。手元に置いて見ながら冒険することで、迷うことなく冒険できるはずだ。また表紙部分には「わざ・ひでんマシンリスト」や「タイプ相性一覧表」も載っているので、バトルにも役立つぞ！

→すべての道路と水道、街のつながりがわかる。道に迷ってしまっても、「ポケナビ」を使うことなく一瞬で状況を把握できるはずだ





攻略本から取り外して使う

攻略本の奥付部分にのりづけされているが、簡単に取り外すことが可能。この中にマップが折り畳まれている。



ハガキを出さなきゃはじまらない!

読者プレゼント

今回のプレゼントの目玉は、お宝間違いなしの『ゼルダの伝説風のタクト』のクリエイターの皆さんの貴重なサイン入りポスター。みんなドンドン応募してね！

応募の方法

アンケートハガキに希望の商品番号をご記入の上お送りください。

応募締切

2003年1月20日
（当日消印有効）

当選発表

Nintendo DREAM Vol.85（2003年2月21日発売）

ニンテンドードリーム

1 ニンテンドーゲームキューブ本体

1名



人気作が続々登場し、ますますヒートアップするGC。希望の色も書いてね。

2 GBアドバンス本体

1名



脅威の販売台数を誇るGBA。まだ持ってない人はこの機会にぜひ。希望の色も書いてね。

3 クリエイターサイン入り『ゼルダの伝説　風のタクト』ポスター

3名



今号のインタビューに登場していただいた、任天堂の4人のクリエイターの方々のサインが入った、『ゼルダ』の貴重な店頭販促用ポスターを3名の方にプレゼント。

ニンテンドードリーム

4 ワイヤレスコントローラ ウェーブバード

1名



コードレスでお部屋もスッキリのワイヤレスコントローラをプレゼント。

5 ゲームキューブ用コントローラ

1名

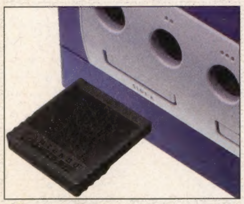


カラーバリエーション豊富なコントローラ。希望の色も書いて応募してね。

ニンテンドードリーム

6 メモリーカード251

1名



『ウイイレ』のセーブに必須の通常の約4倍もの大容量のメモリーカードだ。

7 星のカービィ 2003年カレンダー

1名



人気のカービィのTVアニメ版の2003年用カレンダーをプレゼント。

ハドソン

8 ゲームキューブソフト『ボンバーマンジェッターズ』

2名



現在、好評発売中のボンバーマンシリーズの最新作を2名様にプレゼント。

コナミ

9 GBアドバンスソフト『スパイロアドバンス』

3名



ニンドリ編集部に遊びに来てくれた、スパイロが活躍するアクションゲームだ。

ニンテンドードリーム

10 2002年12月31日までに発売された好きなゲームキューブソフト

1名



12月31日までに発売されたGCソフトの中からご希望のソフトをどれでも1本プレゼント。（アンケートハガキの余白部分に希望ソフト名を必ず書いて下さい）

11 2002年12月31日までに発売された好きなGBアドバンスソフト

1名



12月31日までに発売されたGBAソフトの中から好きなソフトを1本プレゼント。（ハガキの余白に希望ソフト名を必ず書いて下さい）

タカラ

12 『チョロQ』購入特典 ちびっこチョロQ4台セット

3名



前号の毎月新聞で紹介した、非売品の「ちびっこチョロQ」全4種類をセットで。

この先1ヵ月のゲーム発売日、イベント情報をチェックしよう!

Nintendo DREAM HEADLINE ヘッドライン

「もぉ～い～くつ寝ると～♪」ってことで、この号の発売日から2週間足らずでお正月。学生のみんなにとってはクリスマス、お年玉でゲームを買うチャンスいっぱい。年末年始に購入するゲームソフトはもう決まったかな?

その他 2003年もニンドリをヨロシク!

いま、キミが見ているvol.82はニンドリの2002年発売の最終号なのです。7月に月2回刊として全面リニューアルしたニンドリ。期待と不安が入り交じった月2回刊化だったけど、無事に年を越すことができそうなのだ。これもみんなの応援があってこそ! これからも楽しい記事をたくさんお届けしていくので応援よろしくねっ。

そうそう、このペースだと、来年の9～10月には記念すべき通巻100号を迎えるはず。そのときには何かやりますか!? ねっ、サオヘン!



←風のタクトに導かれてニンドリは来年も邁進!

その他 次号はリンクのストラップ付き

前号の編集後記でサオヘンがポロっと漏らしていたvol.83(1月6日発売号)の特別付録。それは…『ゼルダの伝説 風のタクト』のストラップ。 その名も「勇者のストラップ」だ。もちろん、任天堂公認で、ニンドリvol.83を購入した人のみ手に入る貴重な一品なのだ。というわけで、vol.83は店頭からすぐに消える可能性が高い。確実に入手したい人は近くの本屋さんで予約しよう。

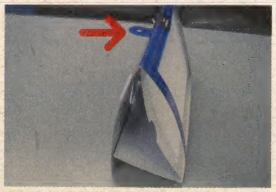
もちろん、付録だけでなく『ゼルダ』インタビュー後編など誌面も充実。あっ、付録のぶんちょっとだけ値段が上がるので注意してね!



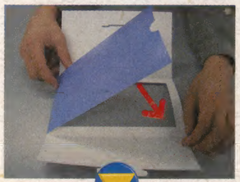
←次号付録のストラップのイメージ画像。『ゼルダ』ファン必携の一品だ!

特製カレンダー(付録)の組み立て方

今号の付録「任天堂カレンダー2003」の組み立て方は写真の通り。基本的に右の写真の2つの行程を押さえておけばOKだぞ。



↑上の出っ張りは、ヒモを通したり、画鋲で止めたりするときに使おう



←薄青色の横長の台紙を内側に折る。その次に上下の台紙を内側に折ろう



←下の台紙の出っ張りを上の台紙の切れ込みに差し込めば、カレンダーは完成

月間カレンダー 2002年12月～2003年1月

12月

21	(土)	仏滅	●セガわくわくゲームパーティ(イトーヨーカドー、ジャスコ各店舗)(22日まで)
			Nintendo DREAM Vol.82発売
22	(日)	大安	ファーブル誕生(1823年)
23	(月)	赤口	天皇誕生日
24	(火)	先勝	■ハムスター物語3
25	(水)	友引	■メダロット弐CORE カブトバージョン(コミックボンボン専売) ■デュアルブレード
26	(木)	先負	■エターナルアルカディアレジェンド ■TOP GUN-エース オブ ザ スカイ-
			■スパイロアドバンス
			●『星のカービィ』DVD Vol.5発売
27	(金)	仏滅	■SAMURAI DEEPER KYO ■戦国革命外伝
			■全日本少年サッカー大会2 めざせ日本一!
28	(土)	大安	日本相撲協会発足(1925年)
29	(日)	赤口	肉の日
30	(月)	先勝	日本発の地下鉄(上野-浅草間)開業(1927年)
31	(火)	友引	大晦日

1月

1	(水)	先負	■ザ・キング・オブ・ファイターズEX2 ハウリングブラッド ■きせっこぐるみぃ チェスティとぬいぐるみたちの魔法の冒険
2	(木)	仏滅	箱根駅伝(3日まで)
3	(金)	赤口	■エレミックス!
4	(土)	先勝	石の日
5	(日)	友引	ナチス結成(1919年)
6	(月)	先負	Nintendo DREAM Vol.83発売
7	(火)	仏滅	昭和天皇崩御(1989年)
8	(水)	大安	エルビス・プレスリーの日
9	(木)	赤口	■SPACE RAIDERS(スペースレイダース)
			■不思議の国のアリス
10	(金)	先勝	■メープルランドの「魔法屋さん」+動物キャラナビ占い個性心理学 ■ことばのパズル もじぴったん アドバンス
11	(土)	友引	鏡開き
12	(日)	先負	大相撲のラジオ放送開始(1928年)
13	(月)	仏滅	成人の日
14	(火)	大安	ベトナム民主共和国独立(1950年)
15	(水)	赤口	ラグビー、新日鉄釜石7連覇(1985年)
16	(木)	先勝	■斑鳩 IKARUGA
			■ディズニースポーツ:スノーボーディング ■ムゲンボーグ
17	(金)	友引	阪神大震災発生(1995年)
18	(土)	先負	ビクター、VHSビデオを発表(1984年)
19	(日)	仏滅	●第17回 次世代ワールドホビーフェア(大阪ドーム)
20	(月)	大安	ケネディ、アメリカ大統領就任(1961年)
21	(火)	赤口	Nintendo DREAM Vol.84発売

■ニンテンドーゲームキューブ ■GBアドバンス ■GBカラー ●ハード・周辺機器 ●イベントなど

はみだしHEADLINE●2003年1月1日発売予定の『KOF EX2』。実は前作である『KOF EX』も2002年の1月1日に発売されたのだ。「GBA版『KOF』=1月1日」が恒例になるのか、いまから2004年1月1日が楽しみ

GC、GBAの今どき&先どりの流行がわかっちゃう!

Nintendo HYPER RANKING ランキング

Nintendo ソフト売り上げ TOP20　11月25日~12月8日集計

順位	前回	売上本数／累計	機種	タイトル／データ
1	↑2	291,842 / 835,804	GBA	ポケットモンスター ルビー ●ポケモン●RPG ●11月21日 ●4,800円
2	↓1	284,563 / 833,900	GBA	ポケットモンスター サファイア ●ポケモン●RPG ●11月21日 ●4,800円
3	→3	74,031 / 365,822	GC	マリオパーティ4 ●任天堂 ●TBL ●11月8日 ●6,800円
4	初	73,065 / 73,065	GBA	バトルネットワーク ロックマン エグゼ3 ●カプコン ●RPG ●12月6日 ●4,800円
5	↓4	52,125 / 247,067	GC	バイオハザード0 ●カプコン ●ADV ●11月21日 ●7,800円
6	→6	32,415 / 387,137	GBA	星のカービィ 夢の泉デラックス ●任天堂 ●ACT ●10月25日 ●4,800円
7	↓5	31,318 / 178,638	GBA	スーパーロボット大戦 オリジナルジェネレーション ●バンプレスト ●SLG ●11月22日 ●5,800円
8	初	29,696 / 29,696	GBA	ダービースタリオン アドバンス ●エンターブレイン●SLG ●12月6日 ●5,800円
9	↑12	15,595 / 33,056	GC	キン肉マンⅡ世 新世代超人VS伝説超人 ●バンダイ ●ACT ●11月22日 ●6,800円
10	↓8	14,859 / 56,735	GBA	From TV animation ONE PICE ナナツ島の大秘宝 ●バンプレスト ●RPG ●11月15日 ●4,800円
11	↓7	13,717 / 118,678	GC	From TV animation ONE PIECE トレジャーバトル! ●バンダイ●ACT ●11月1日 ●6,800円
12	↓11	13,714 / 268,374	GBA	スーパーマリオアドバンス3 ●任天堂 ●ACT ●9月20日 ●4,800円
13	↑20	11,012 / 17,600	GBA	ハリー・ポッターと秘密の部屋 ●エレクトロニック・アーツ・スクウェア ●ACT●11月23日 ●4,800円
14	初	10,420 / 10,420	GC	遊戯王フォルスバウンドキングダム虚構に閉ざされた王国 ●コナミ ●TBL ●12月5日 ●6,800円
15	↓9	10,302 / 144,562	GBA	テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン2 ●ナムコ ●RPG ●10月25日 ●4,800円
16	↓13	9,968 / 255,720	GBA	伝説のスタフィー ●任天堂 ●ACT ●9月6日 ●4,800円
17	初	9,001 / 9,001	GC	桃太郎電鉄11 ブラックボンビー出現! の巻 ●ハドソン ●TBL ●12月5日 ●6,800円
18	↓15	8,505 / 17,366	GC	スーパーモンキーボール2 ●セガ ●ACT ●11月21日 ●5,800円
19	↓10	5,887 / 126,582	GBA	逆転裁判2 ●カプコン ●ADV ●10月18日 ●4,800円
20	↓18	5,883 / 689,715	GC	スーパーマリオサンシャイン ●任天堂 ●ACT ●7月19日 ●6,800円

『ポケモン』が売り上げを伸ばし、ダブルミリオン間近

好調の『ポケモン』2作品が今回もトップ2を独占。次回にも200万本突破確実か。クリスマス、お正月前なのにこの数字。今後どれだけ数字を伸ばすのか注目しよう。4位は初登場の『ロックマンエグゼ3』。前作が累計50万本を達成したことを考えると少し物足りない数字か。だが、前作は1年かけてじわじわと売れただけに、今作も息の長い売れ行きが期待できそうだ。

読者が選ぶ期待の新作 TOP20　Nintendo DREAM Vol.81より集計

順位	前回	ポイント	機種	タイトル／データ
1	↑2	782	GC	スターフォックス(仮) ●任天堂(開発：ナムコ) ●SHT ●2003年4月 ●価格未定
2	↑3	692	GC	メトロイドプライム ●任天堂 ●SHT ●2003年2月 ●価格未定
3	↑4	665	GBA	ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣 ●任天堂 ●RPG ●2003年3月 ●価格未定
4	↑5	587	GC	ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル ●任天堂 ●RPG ●2003年春 ●価格未定
5	↑6	382	GC	マリオテニスGC(仮) ●任天堂 ●SPT ●発売日未定 ●価格未定
6	↑8	258	GC	バイオハザード4 ●カプコン ●ADV ●発売日未定 ●価格未定
7	↑9	242	GC	F-ZERO GC(仮) ●任天堂 ●RCG ●今冬 ●価格未定
8	↑10	204	GC	ワリオワールドGC(仮) ●任天堂 ●ACT ●今冬 ●価格未定
9	↓7	192	GC	牧場物語　ワンダフルライフ ●ビクターインタラクティブソフトウエア ●SLG ●今冬 ●価格未定
10	↑11	190	GC	テイルズシリーズ(仮) ●ナムコ ●RPG ●2003年7月 ●価格未定
11	初	187	GC	バイオハザード3 ●カプコン ●ADV ●2003年1月23日 ●4800円
12	初	167	GC	バイオハザード2 ●カプコン ●ADV ●2003年1月23日 ●4800円
13	↑16	146	GC	マリオゴルフGC(仮) ●任天堂 ●SPT ●発売日未定 ●価格未定
14	初	120	GC	シャーマンキング ソウルファイト ●バンダイ ●ACT ●発売日未定 ●価格未定
15	↓14	108	GBA	新約 聖剣伝説 ●スクウェア ●RPG ●2003年夏 ●価格未定
16	↓14	99	GBA	ファイナルファンタジータクティクスアドバンス ●スクウェア ●SLG ●2003年2月14日 ●価格未定
17	初	95	GC	P.N.03 ●カプコン ●ACT ●2003年春 ●4800円
18	↓17	92	GC	RUNEⅡ ●フロム・ソフトウェア●RPG ●2003年春 ●価格未定
19	↓15	90	GBA	メトロイドフュージョン ●任天堂 ●ACT ●2003年2月 ●価格未定
20	初	87	GC	ビューティフルジョー ●カプコン ●ACT ●2003年春 ●価格未定

『スターフォックス』が初のトップの座に輝く

ダントツの人気を得ていた『ゼルダ』が発売され、混戦となった今回のランキング。1位になったのは『スターフォックス』。発表会以来、まったく情報が出ていないが、その期待は増すばかりだ。2位以下にランク常連が並ぶなか、一挙にランクを上げたのは『バイオ』3作品などのカプコンGCタイトル。ニンドリ読者のカプコンに対する期待の高さを改めて裏付ける結果となった。

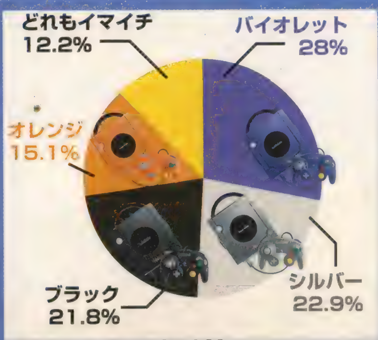
Original Ranking GC本体どの色が好き?

12月1日に4色目のGC本体となるシルバーが発売された。選択の幅が広がったGC本体だけど、みんなはどの色がお気に入りなんだろう。…ってことで今回は、ニンドリ読者がGC本体で一番好きな色を集計してみたぞ。

結果は右の円グラフの通り。1番人気はGBAと共通の基本カラー(?)であるバイオレット。ニンドリ読者は意外に保守的? 2位は新色のシルバー。「シックでかっこいい」という意見が多かったぞ。

「どれもイマイチ」と書いた読者に希望の色を聞いてみたら1位は「緑」だった。リンク、ルイージなど緑を基調としたキャラが多いもんね。次に多かった「金」は、「シルバーがあるなら」ってカンジかな。金色に輝くGC…うーん、欲しいかも!

N64ではトイザらス限定でゴールドが発売されただけに、みんなの要望しだいでは発売の可能性があるかもね!?



Nintendo DREAM vol.80 マッスルアンケートを集計

イマイチと思った人はこの色が欲しい!!	
緑	14.0%
金	12.6%
赤	9.5%
クリア系	7.9%
青	7.3%
エメラルドブルー	6.1%
迷彩	4.5%
ピンク	4.5%
白	4.5%
黄色	3.9%

はみだしRANKING●今回の期待ランキングは全体的にポイントが少なめだなぁ~と思ったキミ。鋭い! その原因は『ゼルダ』。『ゼルダ』に票が集中したのに、発売後なのでランク除外扱いになり、全体的に票が少なくなったのだ。

※このランキングは、全国1300店舗のゲーム販売店、および下記のコンビニエンスストア全店の売り上げデータを集計、そこから編集部独自の方法で推定実売本数を算出したものです。
★データ協力:アクト内ファミコンランド中部本部、カメレオンクラブ、TVパニック、ドキドキ冒険島、わんぱくこぞう、メディアクリエイト、ローソン、イトーヨーカドー

●はみだしNEWS● 【10大ニュース選外】●ジニアス・ソノリティ設立。大作RPGを制作か？●スクウェア・エニックス合併発表。●NOA荒川社長辞任。●GC初のオンラインソフト『PSO』発売。●『ゲームボーイミュージック』今年も発売されず。などなど

Nintendo DREAM Monthly½ News
毎月新聞TURBO ターボ

今回のアイドリング



「ずっと思ってたよこのマンションのマーク。似てませんか？」うーむ、これ見るとつい思い出しちゃいますな、あのマークを。（京都府／いれぶんさん）

TOP NEWS

恒例！2002年を振り返る ニンドリ的任天堂関連10大ニュース+α（プラスアルファ）発表！

というわけで、年末年始の恒例となりました10大ニュース。ニンドリ編集部が独断と偏見と任天堂愛EYE（任天堂好きな視点）で、2002年に起きた様々なニュースをランク付けしてみたぞ。それから、今年から1年を象徴するキーワードを選出することにした。記事を読みながら、みんなも2002年を振り返ってほしい。

2002年のキーワード

世代交代

昨年はGC、GBAとハードの世代交代が行われたが、2002年はソフトの充実と共に2大ハードのパワーが本格的に見え始めた年だった。さらに、やはり忘れていけないのが山内溥さんの社長退任。新社長として岩田聡さんが就任したことで、次の時代へ向けての準備が完了したといえるだろう。その他、終了したこと、新しく始まった事柄が多く、2002年のキーワードはこれしかない、と断言する。

1位 山内さんから岩田さんへ 任天堂社長、半世紀ぶりの交代

GC『ゼルダ』の初出展に沸いたE3期間中。その夜に発表はあった。ここ数年は山内さん自ら「社長をしりぞく」と発言していたので、退任の時期は近いと思われていたが、2002年、ついにその時が訪れた。50年以上も続いた山内社長を引き継いだのは、元ハル研究所社長の岩田聡さん。経営企画室長として奔走してきた2002年までとは違って2003年は任天堂を新しいステージへ導くため、トップとしての活躍を見せてくれることだろう。



↑7月に行われた経営方針説明会での山内前社長。今も経済誌などで頻繁に発言を見ることができる



←「ゲームが本業の会社」任天堂が選んだ新社長は、ゲーム開発も企業経営も熟知した岩田聡さんだった

2003年に関連アリ？ 岩田社長コメント集

【2001年5月、E3でのインタビューにて】（サードパーティについて）
本当に力のある開発者さんが「GCでやりたい」と言ってくれるのがものすごくウレシイし、それをサポートしたい。

【2002年6月、経営方針説明会にて】（将来のゲーム業界について）
楽観的な見方はできません。でも任天堂は新しい遊びを提供できる強みをいろいろ持っていますから、悲観はしていません。ただ、10年後に今と同じ形でテレビゲームがあって、十字キーと4つのボタンで人々が遊んでいるかどうかは疑問です。

2位 マリオとゼルダが同じ年に登場！

実はこれ、異例なことなのだ（86年に『スーパーマリオ2』と初代『ゼルダ』が発売されたが、『マリオ2』はマップを変更しただけだし…）。完全な新作のマリオとゼルダが同じ年に発売、GCに賭ける任天堂の意気込みが伝わってくるようだ。もちろんその他のソフトもつぶよりな1年だった。

マリオとゼルダの主な発売年

1985	スーパーマリオブラザーズ（FC）
1986	ゼルダの伝説（FCディスク）
1987	リンクの冒険（FCディスク）
1988	スーパーマリオ3（FC）
1990	スーパーマリオワールド（SFC）
1991	ゼルダの伝説 神々のトライフォース（SFC）
1995	ヨッシーアイランド（SFC）
1996	スーパーマリオ64（N64）
1998	ゼルダの伝説 時のオカリナ（N64）



3位 セガ『F-ZERO』ナムコ『フォックス』… 任天堂、コラボレーションを積極化

任天堂が持っている強力なゲームソフトを、他のメーカーと共同で開発することが相次いで発表された。セガ（アミューズメントヴィジョン）が『F-ZERO』を、ナムコが『スターフォックス』をという、蒼々たる顔ぶれだ。N64時代にもいくつかの作品で見られたことだが、さらに活発となるようだ。このことは、任天堂本体がその分新しいソフトを開発できる、というメリットもある。

これまでの主なコラボレーションソフト

『マリオゴルフ64』『マリオテニス64』……………（開発：キャメロット）
『マリオパーティ』…………………（開発：ハドソン）
『スターフォックスアドベンチャー』……………………（開発：レア）
『メトロイドプライム』…………（開発：レトロスタジオ）



↑写真は『フォックス』発表会での宮本さんとナムコの塩澤さん（左から2人め）

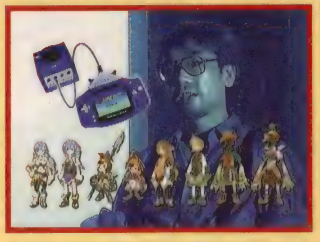
4位 バイオ完全新作他多数…2003年注目度No.1
カプコン、GCを完全バックアップ！

2002年も『バイオ』2作品を投入して、幅広いユーザーに注目を浴びたカプコン(第四開発部)が、2003年以降に発売される予定の完全新作を一挙5本も公開。三上さん以下ディレクターが総登場した、大々的な発表会も開いたのだ。今号のインタビューにも登場しているが、スタッフ全員のGC、またゲーム業界に対する熱意は相当なものがある。2003年はカプコンの新作群に注目してほしい！


↑「遊びなのに刺激のない業界に危機感を感じませんか?」三上さんの言葉は染みる

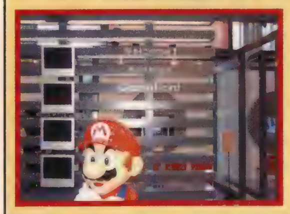
5位 GBAに続き、2003年はいよいよGCソフトも登場
スクウェア、任天堂ハードに復帰

約6年ぶりに、スクウェアが任天堂ハードに参入することを発表した。第1弾となるGBA『チョコボランド』は12月13日に発売され、『FFTアドバンス』もひかえている。そして、山内前社長が興した「山内ファンド」を受ける形で開発した『FFクリスタルクロニクル』も、2003年の早い時期には発売される予定だ。


↑『FFCC』は、GC-GBA連動を活かした作品となる（写真は開発者の河津さん）

6位 ニンテンドーゲームフロント誕生

創業100年以上の歴史を持つ任天堂が、初めてとなる常設のショールームを東京・有明にオープンさせた。最近は発売前のGBプレーヤーを展示したり、巨大なスクリーンを使ってゲーム大会を行うなど、新しい話題の発信源となっているようだ。


←入場無料。地方の人も、旅行の観光コースのひとつに組み入れては？

7位 感動！スマブラコンサート

『スマブラDX』の曲が生のオーケストラで演奏される、夢のようなイベントが1日限りで行われた。『スマブラ』ということは、つまり任天堂の代表曲ばかりなわけで、感動しないはずがないのだ。こういったイベント、今後も行われるといいのだが。


←イベント仕掛け人の、桜井政博さん(右)と酒井省吾さん(左)

8位 NintendoDREAM月2回刊へ

月刊から月2回刊へモデルチェンジ(任天堂系専門雑誌としては久々)。誌名のロゴもグッと大人っぽくなりました。これからも任天堂大好きマガジンをしてガッチリやりますよ！　読者コーナーが充実しているのも読者さんのお陰です。今後ともよろしく！


←手前ミソですみませんっ。リニューアル号ではマリオ応援企画もやりました。フォックスコミックもありました

9位 任天堂、レアを手放す

日本で『スターフォックスアドベンチャー』が発売された時期とほぼ同時に、レアが任天堂のセカンドパーティから外れる、という報道があった。公式な発表では、任天堂が保有するレア社の株をすべてレアに売却する、とのことだった。『スーパードンキーコング』を始め数々の名作を残した功績は大きい。

10位 モバイルGBなどが終了

GBと携帯電話でゲームにネットワーク機能を取り入れる「モバイルシステムGB」が12月で終了。夏にはゲーム書き替えサービス「ニンテンドウパワー」も終了した。任天堂はまれに「ネットに興味がない」「新しいことに消極的」と言われることもあるが、任天堂ほど通信のあらゆる可能性に挑んでいる企業はないのだ。

番外 宮本さん50歳&任天堂入社25周年！

1952年生まれの宮本さんは、2002年の11月16日に50歳を迎えた。また、任天堂に入社したのは1977年。つまり、2002年で25年がたったことになるのだ。人生の半分を任天堂で過ごしたという記念すべきこの年をニンドリはお祝いしたいと思います。


↑64ドリーム最初の宮本さん特集で掲載した、学生時代の宮本さんの写真。わ、若い…！

グッズ 続々登場！スタフィーグッズ 今度はトランプ&ぬいぐるみ！

すっかり任天堂キャラクターズの一員となったスタフィーに、続々とグッズが登場しているぞ。まずは、任天堂の定番アイテム、トランプが500円で発売中だ。カードにはそれぞれ違うキャラクターのイラストが入っているぞ。また、トミーからはスタフィーのぬいぐるみが3月に発売される予定だ。クッションにもなる40cmの大きなぬいぐるみなのだ（価格：2500円）。


↑トランプはピンクとブルーの2種類があるぞ


←ぬいぐるみは、とっても触り心地がよさそうだね

新製品 スキー場でも安心してGBAが遊べちゃう シールドボーイアドバンス、タカラから発売

タカラは、GBアドバンスを水滴、汚れ、衝撃などから守ってくれるケース「シールドボーイアドアンス」を発売した。価格は1980円。これは透明なケースになっていて、GBAをすっぽりと中に入れることができる。これで、衝撃やゴミ、ちょっとした水も安心なのだ。さらに、ケースに入れたままでもGBAのすべてのボタンを押せる仕組みになっているため、そのままの状態でゲームを遊ぶことができるぞ。冬のシーズンはスキーウェアのポケットにGBAを忍ばせて遊ぶ、なんて使い方もできるのだ。



←色はブルー、グリーンの2種類。それぞれ2色のストラップ付きだ

●はみだしNEWS● このページで紹介しているスタフィートランプ、購入者の中から抽選で50名に、非売品のスタフィーバルーン(星型の風船)が当たるプレゼントを実施中。詳しくは任天堂ホームページを見てね。

●はみだしNEWS● GC『キン肉マンII世』を開発したアキのホームページでは、続編を作るとしたら?という趣旨のアンケートを実施。登場してほしい超人など細かい質問がある。予定数が集まり次第終了とのことで、もう終わってるかもしれないが…。http://www.aki.co.jp/

トピックス フロム・ソフトウェアから届いた『RUNE II』のケーキに編集部員、異常にガッツく!

12月某日、突如現れたサンタクロース、いやフロム・ソフトウェアの広報さんが、編集部にケーキを届けてくれた。ケーキにはGCソフト『RUNE II』の主人公、リズが描かれていたぞ。…だがそれを見られたのも一瞬。マッスル・イガリン他そのへんにいた人たちズによって、瞬く間に消えていったのであった。ごちそうさまでした!


←フロム広報の来栖さん「ホームページではダウンロードサービスもやってます!」とのことでした

➡このケーキ最後の一瞬を撮影成功。リズにゲームで会えるのは春ごろ?

トピックス ニンドリ編集部にスパイロが来訪 プレゼントを届けてくれたぞ!

コナミから12月26日に発売されるGBAソフト『スパイロアドバンス』の主人公、スパイロが編集部にやってきたぞ! なんと読者プレゼント用のソフトをプレゼントしてくれるそうなのだ(今号のプレゼントページを見てね)。スパイロはプレゼントを渡し終わった後も編集部内を探索、ふと見つけたバーチャルボーイの試遊台に小1時間夢中になる場面もあったぞ。スパイロって意外とオチャメなヤツなのかも!?


←バーチャルボーイに目が全然入ってないけど、見えてる?スパイロ?

イベント 『スパロボ』ファンが六本木に集結! スパロボ感謝祭に1000人が熱狂

固定ファンの多い『スパロボ』シリーズが11周年を迎えた記念として、11月30日に六本木ヴェルファーレで感謝祭イベントが行われた。激しい競争率のチケットをゲットした700人と、関係者300人が集まり、唄ありトークありプレゼントありで、ファンには応えられないイベントだったようだ。


⬆人気の声優さんらも登場したのだ

イベント 『桃太郎電鉄11』発売日に、桃娘が渋谷で販売キャンペーンを展開したぞ

ハドソンの『桃太郎電鉄11』発売を記念して、12月5~6日に渋谷ツタヤで店頭販売キャンペーンを展開。アイドルグループ「桃momoko娘」が夜9時まで、お客さんに手渡しでゲームを販売していたのだ。気になるゲームのことを聞くと、「GC版はデータの読み込みも早いし、簡単に4人対戦が楽しめるので、年末年始のパーティゲームとして最適です!」とのことだったぞ。


←寒空の下、センター街入口で『桃鉄11』をアピールしていた


⬆ピンクの衣装で、総勢11名の桃娘が総動員されていたぞ

ニュース 任天堂がNHKのBSデジタル放送に協力 GBAを使って作れる「てれびカード」とは?

任天堂は、11月下旬から12月初旬まで行われていたNHKのBSデジタルハイビジョン放送で、リモコンの代わりにGBAを使用する実験を行った。GBAにはリモコンと同じく赤外線を発信するアダプタと専用のカートリッジがセットされていて、テレビ画面の中で好きな絵を配置してグリーティングカードを作れたのだ。テレビのリモコンより操作しやすいと、特に小さな子供たちに好評だったようだ。


⬇GBAの頭に付いているのが赤外線アダプタ。任天堂が開発したソフトも差してあったぞ

ニュース トミーのGCソフト『ZOIDS VS.』があれば特製DVDが当たるキャンペーン実施中

トミーは、GCソフト『ZOIDS VS.』のユーザー全員が対象のキャンペーンを展開する。取扱説明書の裏面、一番右下の文字を切り取ってハガキに貼り、郵便番号、住所、氏名、電話番号、年齢、性別、Eメールアドレス(あれば)、ソフト購入日、購入店名、なにを見てキャンペーンを知ったか、ゲームでよく使用するゾイド、登場してほしかったゾイド、その他感想を書いて右記あて先まで送ろう。抽選で500名に、ゾイドの極秘映像が入った非売品DVDが当たるぞ。〆切は1月31日消印有効。

あて先：〒111-0051 東京都台東区蔵前2-6-4 マスダヤビル7F 株式会社トミー ゲーム企画部 ZOIDS VS.「激レア映像DVDプレゼント」係




⬇超美麗なCGのゾイドが動きまわるのだ

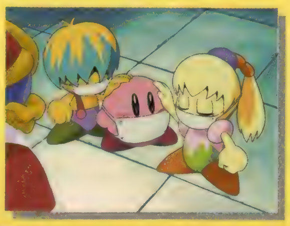

➡この部分を切り取って応募するのだ

アニメ 星のカービィ 今週の見どころ

毎週土曜日朝7:30から CBC/TBS系にて放送中

12/28放送 第63話 師走のカゼはつらいぞい!

村ではカゼが大流行。でもピンピンしているデデデ大王を見てエスカルゴン曰く「バカはカゼひかない」。自分が違うことを証明するため、カゼをひこうとカゼウイルス魔獣を注文し、デデデ大王はやっとカゼをひけたのだった。しかし、そのツライことツライこと! デデデはたまらず、カービィをミクロ化し、デデデの体内に送り込んでカゼウイルス魔獣を退治させようとするのだった。



1/4放送 第64話 新春!カービィ・クイズショー

新春はチャンネルDDDの「新春ビッグ・クイズショー」で盛り上がろう。花、雪、星、月、宝、5つのチームがカービィのクイズに答えて高得点を競うぞ。カービィのあんなことやこんなこと、「え!?そんなことまでっ!!」などなど…、ためになる問題や爆笑な問題も続出。これでキミもカービィ博士だ!?



マリオクラブおすすめソフト

ミスタードリラー ドリルランド ｜ ゲームキューブ／ナムコ／穴掘りアクション

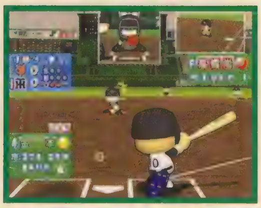
ドリルランドで5種類のアトラクション（ルールの違う穴掘りアクション）をプレイする、という内容。マリオクラブは「キャラクターをはじめ、全体的にコミカルかつかわいらしい雰囲気でまとめられている」「基本システムの面白味に加え、計5種類のルールが用意されており、バリエーションのある遊びが提供されている」と評価。付加価値の要素も「カードやアイテムの購入や、GBA版とのリンク機能」を高く評価しているようだ。



←古くからのナムコファン必見！「ドルアーガの穴」もあるぞ

実況パワフルプロ野球9 決定版 ｜ ゲームキューブ／コナミ／スポーツ（野球）

前作との違いは、選手データが2002年シーズン終了時のものに更新されていること、シナリオモードも2002年シーズンの場面が設定されていることなど。また、「総勢999人でのマラソンや、ライバルとの競争といった要素が追加され、面白味が増している」という評価がマリオクラブのコメントに書いてある。「野球ゲームとして完成度は高い」「ゲームモードが多彩」という理由から、野球ファンにオススメしているのだ。



←ひょっとしたら松井がいる最後のパワプロになるかも!?

みすずリンクのNews DREAM

by 美鈴 秋

愛だよね愛



裏ゼルダも無事手に入りました

ニュース　ニンテンドーブック冬号、全国で配布中 GCのソフトラインナップ充実が実感できる1冊！

全国のゲームショップにて、GC、GBAの情報がたくさん詰まった冊子「ニンテンドーブック冬号」が12月から無料で配布されているぞ。今回は表紙をイチローとGCシルバーが飾っているのだ。中身のほうは、年末を迎えてタイトルの充実がめざましいGCの話題作がたくさん紹介されていたり、特集「親から子へ初めてのゲームソフト」では『スタフィー』『ポケモン』『カービィ』『ヨッシーアイランド』などが紹介されているぞ。



←特集は、ファッション誌のカタログみたいなページ構成。ぬいぐるみも紹介されている

イチローが目印！



➡先日発売されたGCシルバーに合わせ、Nintendoロゴも輝くシルバー色だ

イベント　GBAソフト『でじこミュニケーション』の特別データを全国のゲーマーズ他で配布中！

ブロッコリーのGBAソフト『でじこミュニケーション』の裏モード「ブラックゲマゲマ団編」が遊べるようになるスペシャルデータを、現在全国のゲーマーズ（でじこや）と協力店舗で配布している。希望者は配布店舗へGBA本体とソフトを持っていくと、もれなく名刺交換機能でスペシャルデータを受け取ることができるのだ。ファンは要チェックだ！



⬆20枚ほどのCGも用意された、通常のキャラと変わらないボリュームだ

ゲーマーズ以外の協力店舗

アイビス厚別店（北海道札幌市）、アニメディアブランコ（青森県弘前市）、COMG!小針店（新潟県新潟市）、COMG!新発田店（新潟県新発田市）、COMG!吉田店（新潟県西蒲原郡）、アニメイト横浜店（神奈川県横浜市）、エブリデイ上尾店（埼玉県上尾市）、光書房（静岡県富士市）、ペーパームーン野並店（愛知県名古屋市）、ファミーズ鳴海店（愛知県名古屋市）、エマーソン笠井本店（静岡県浜松市）、ペーパームーン 岐阜店（岐阜県岐阜市）、アニメイト徳島店（徳島県徳島市）、マルチメディアショップTOM（熊本県山鹿市）

ニュース　クリーチャーズ、GCの大作ソフト制作開始？ HPにて3Dキャラクターのデザイナー募集中

GBCソフト『ちっちゃいエイリアン』などでおなじみのクリーチャーズが、自社のホームページで、GCのソフトを制作するための3Dキャラクターデザイナーを募集している。クリーチャーズが参加するGCソフト、おそらくまだ発表されていないタイトルだと思われるが、現在まだどんなソフトを制作しているかはまったく不明。ニンドリの予想としては、3Dキャラが非常にたくさん登場するゲームなのではないか、と考えている。とにかく、今後の動向に注目しよう。

クリーチャーズ → http://www.creatures.co.jp



←クリーチャーズ今年のお歳暮は、ちゃいリアンのチョコレートでした。残念ながら非売品なのです

●はみだしNEWS● PCCWジャパンとMTOは、任天堂向けゲームソフトの販売で提携を結んだ。この提携で、PCCWジャパンが開発したGBAソフト4タイトルをMTOが販売協力をする、というもの。どちらも個性的なタイトルを手がけるメーカーだけに期待したいところだ。

THE LEGEND OF ZELDA ゼルダの伝説 風のタクト

ゼルダの伝説 風のタクト 発売記念

風のインタビュー 前編



ネタバレなし！

発売直後から絶賛の嵐が巻きおこっている『ゼルダの伝説 風のタクト』。ニンドリは、開発スタッフへの単独インタビューに成功！ 今回は前編をお届けするぞ。

開発チームも驚いた、大きな大きな大きなゲーム

『時のオカリナ』より大きなゲームができました

── 素晴らしい仕事をしましたね（笑）。

青沼 ありがとうございます（笑）。

── ゲームができあがって、手応えはどうでしたか？

青沼 今回は、発売前にちゃんと最後まで遊んだんです。こんなこと言うと怒られちゃうかもしれないですけど…（笑）、『ムジュラ』（2000年）のときはどうしても時間がなくて、すべてのダンジョンに行くことができずに、自分の担当部分をチェックするだけで終わったんですよ。でも、今回は完成前に最後まで遊ぶことができました。当初考えていたよりも、でかいボリュームになったなあという印象ですね。開発期間がわりと短かったので、コンパクトにまとめようと思ったんですけど、できあがったものを見たら、かなりボリュームがあって…。

── ボリュームありますよねえ。

青沼 『ゼルダ』って、そんな宿命になってるのかなあって（笑）。コンパクトにまとめようとしても、いろんなスタッフがゲームをふくらませようとがんばっちゃうので、知らないうちにデカいものになってるんでしょうね。

── クリアするのに、どのくらいの時間がかかると思ったらいいんでしょう？

青沼 どのくらいでしょうか…。

── 寄り道ができる島がめちゃくちゃ多いですから、プレイヤーによって…。

青沼 そうなんですよね。フィールドを海にしちゃいましたから、どこに行くかによってプレイ時間は変わりますよね。メインのシナリオだけを追っていけば、そんなに時間はかからないかもしれませんが、それ以外のことを全部やろうとすると、かなりの時間になるでしょうね。『時のオカリナ』に負けないくらいですよね、きっと。

── 『時のオカリナ』よりも大きい感じがしますけど。

青沼 あ、そうですか？ ふふふ（笑）。

── 青沼さんが、当初に思い描いていたボリュームの何倍くらいのサイズになってますか？

青沼 難しいなあ…。10倍くらいあるかな。僕、数字的なことはかなりアバウトですから（笑）。でも、気持ち的には10倍くらいになってますね。

── で、ぜんぶを通してやってみて、手応えは感じましたか？

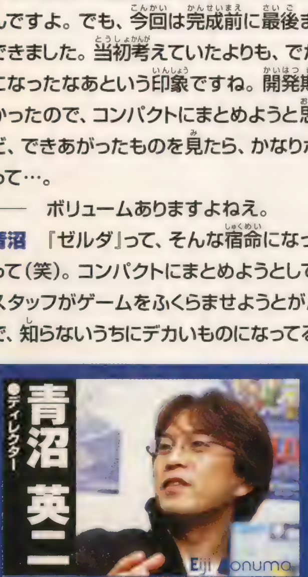
青沼 ありましたねえ。こんなことを言うとアレなんですけど、開発中は「大丈夫かなあ」って、けっこう不安なときもあったんです。でも、最後のほうを自分でプレイしてて、（しみじみと）「ウォ～、みんな、がんばったよな～」って（笑）。本気でそうで思える感じに仕上がっていたので、開発が終わったときは、みんなに「お疲れさん！」って心から言いたかったですね。

── テキストやイベントの企画を担当した高野さんは、つなげて遊んでの印象はどうでしたか？

高野 やっぱり、これほどのボリュームになるとは思ってなかったですね。当初に考えていたメッセージ量は『オカリナ』までもいかないのかなと思っていまして、それでもやっぱり『ムジュラ』と同じくらいの量になってしまいましたし、それプラス、GBアドバンスのチンクルシステムも追加されたので、かなりのメッセージ量になりましたね。

── GBアドバンスのチンクルも高野さんが担当したんですか？

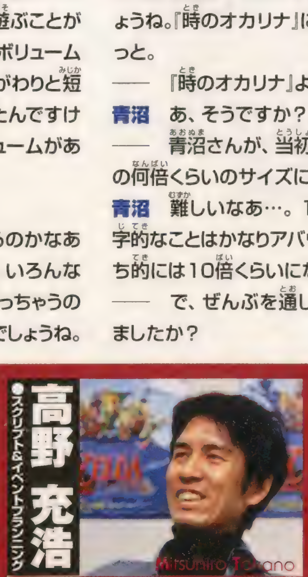
高野 今回はほかに2人、メッセージ関係を担当してくれまして。贅沢な話なんですけど、そのうちの1人がチンクル専門でがんばってくれたんです（笑）。



●ディレクター 青沼英二

あおぬまえいじ●1963年生まれ。長野県長野市出身

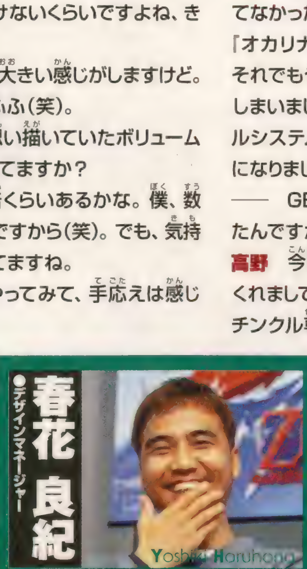
■これまでの担当作品
1996年 マーヴェラス～もうひとつの宝島～（SFC）
1998年 ゼルダの伝説 時のオカリナ（N64）
2000年 ゼルダの伝説 ムジュラの仮面（N64）



●スクリプト&イベントプランニング 高野充浩

たかのみつひろ●1967年生まれ。愛知県名古屋市出身。

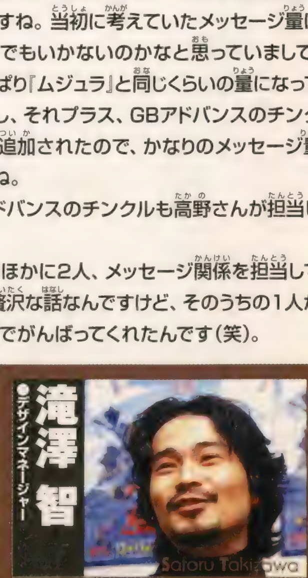
■これまでの担当作品
1996年 マーヴェラス～もうひとつの宝島～（SFC）
1997年 スターフォックス64（N64）
1997年 1080° スノーボーディング（N64）
2000年 ゼルダの伝説 ムジュラの仮面（N64）



●デザインマネージャー 春花良紀

はるはなよしき●1970年生まれ。大阪府大阪市出身。

■これまでの担当作品
1996年 スーパーマリオ64（N64）
1997年 スターフォックス64（N64）
1998年 ゼルダの伝説 時のオカリナ（N64）
2000年 ゼルダの伝説 ムジュラの仮面（N64）



●デザインマネージャー 滝澤智

たきざわさとる●1972年生まれ。長野県伊那市出身。

■これまでの担当作品
1996年 スーパーマリオ64（N64）
1997年 スターフォックス64（N64）
1998年 ゼルダの伝説 時のオカリナ（N64）
2000年 ゼルダの伝説 ムジュラの仮面（N64）

―― チンクルライター？（笑）。
高野 朝から晩までチンクルのことだけを考えてましたからね（笑）。本人はイヤになってたみたいですけど。そういった意味ではバラエティに富んだものができたと思いますね。キャラクターに関しても、当初はもっとおさえるつもりだったんですけど、できあがってみると、1人1人の顔が違いますし、性格づけもしっかりできてて、いいものになったと思います。
―― 登場人物の顔もセリフもみんな個性的ですよね。
高野 結果的な話になるんですけど、僕らがいきなり絵柄を変えてしまったことについて、みなさんにいろいろ言われたりしたんですけど、それがかえってよかったんじゃないかなあって。
―― そのへんの話はのちほどじっくりと（笑）。

任天堂史上最大のスタッフが参加した開発

―― 主にキャラクターをデザインした春花さんは？
春花 僕も同じような意見で。開発途中は時間の問題もあって、なかなか触ることができなかったんですけど、最終的につながったものをプレイしたら、パッツンパッツンにネタが入ってたんで、途中で心配したのが何やったんやろうみたいな感じですね。舞台が海なので、開発の最後までやらなければいけないことがあっちこっちに伸びていったんです。それで、「この辺りの海域、ヒマになるんかな？」と思いきや、実際にやってみたらやることが多かったですね。メインのゲームを追っかけていっても、つい寄り道してしまうという部分があったりするから、そういう意味では、そうとうのボリューム感が出せたなあと思いますね。
―― とにかく海が広いですよね。それで、ちっちゃな島であっても、初めて上陸したという感動があったりしますね。
青沼 そうですね。島って不思議なもので、別の方向から入ってくると、違った島に見えちゃうんです。
―― そうそう、そうなんですよね。
青沼 テキストでも島の「表と裏」って言ったりするんですけど、その表と裏の関係というものが、船でどのように入ってくるかでユーザーによって変わってくると思いますね。実際につくりながら、「島ってそうなんだ」って気づいたことなんです。
―― なるほど。初めて上陸する島だと思っても、いざあがってみると、前に来たことがあるなんてことありますよね。これまでのゲームだと、村なんかの入口は決まってたわけですけど、島はどこからでも上陸できるし。
青沼 そうなんですね。
―― 敵キャラクターをメインにデザインした、滝沢さんはどうですか？
滝沢 僕は残念ながら通しでやってないんです。
―― もったいない（笑）。
青沼 これから（笑）。
滝沢 大事なところだけ、かいつまんで開発の終盤にやったんですけど…。僕は敵を担当してましたので、普段の仕事はダンジョンの薄暗い密室のようなところで、（トンカチをたたくポーズをとりながら）トンテンカン、トンテンカンとやってるわけですよ。そのような仕事が一段落したころに、「海はどうなってんのかなあ」と思って、外に出たときの開放感は、「うぉ！何だこれ！」って言いたくなったくらい（笑）。僕はつくったスタッフの1人なんですけど、海の広がりを観て、さらに航行してみて、「無限大だな」って、初めてやったときに感じたんですね。で、たとえばダンジョンをクリアして、「違う島にちょっと行きたい」ということを考えたとき、それがちゃんとできるのかをチェックするわけです。さっき、春花からも話がありましたけど、一度海に出ると櫓などのいろんなモノが、あっちゃこっちゃに建っていて、「オレはあそこに行ってみたい」という、寄り道せざるをえない状況がありまして（笑）。道草することを誘われるつくりになっているので、これはすごくよかったなあと思いましたね。



―― そうですよね～。
滝沢 海全体に浮かぶ島の数を考えたときに、「すき間があるんじゃないかな？」という心配があったんです。実際にやってみると、すき間がまったくなくなってるなあと思いましたね。どこに寄ろうとしても、ひとつの島に行く間に5～6本のイベントがあるのを見て、「これはすごいものができたなあ」と感じています。
―― スタッフ間で驚かしあってた感じですね（笑）。ずっと自分の仕事に専念していて、いざくっつけて遊んでみたら、ほかのスタッフの担当部分を見て「なんじゃこれ!?」って感じで（笑）。
滝沢 そうなんです（笑）。ほかのスタッフがどんなことをやってるか、わかんないことも多かったですし。
高野 たとえば自分の担当している地形でも、それを置いてくれてるマッパーたちが、それぞれのアイデアを入れてるから、自分の知らないことがいつの間にか入っていて、「誰だ！ こんなとこに、こんなモノを置いたヤツは？」って話がいっぱいあって、そこからどんどん広がっていったりしたんですね。
青沼 とにかくスタッフの人数がすごかったんですよ。
―― どのくらいなんですか？
青沼 スタッフロールに出ているくらい。
―― まだ、見られてませんので（笑）。『時のオカリナ』と比べて…？
青沼 それよりも多いです。もちろん、最初からたくさんのメンバーがいるわけではなくて、途中から増員していったわけです。それで個々にデータをつくっていくような人がすごく増えたんで、最終的にそれがフィックスされたときに、「ああ、こんなことになったんだ」って（笑）。それは、僕もわかんなくて、「これは、こういうことになってたんだ」っていうことがいっぱいありますね。

ミニゲームは夜中にこっそりできあがる

―― そのあたりのエピソードを具体的に。
春花 『ゼルダ』シリーズにはかならず射的のミニゲームがあるじゃないですか。けど、「今回はつくってる時間がないので諦めよう」という話になってたんです。それでスタッフの間でも残念がってたんですけど、開発も終盤にさしかかった頃、「射的場があるらしいよ」という話を聞いて行ってみたら…、あるんです（笑）。いったい誰が、どのように動いてそんなものができたのか。「もう、諦めよう、諦めよう」って言ったのに（笑）。
滝沢 ゴルフもそうですよね（笑）。
春花 うちわのように風をおこせるアイテムがあるので、それでゴルフなんかができたらいいねと言ってたら…。
滝沢 いつの間にか（笑）。
春花 ディレクターの青沼の立場としては、限られた時間のなかでまとめなくてはいけないわけで、断腸の想いもしながら諦めていたことが…。
滝沢 風で転がせるよ、コレ！って（笑）。
青沼 とにかく人数が増えちゃったんで、社内のネットワークを使って、スタッフが掲示板にいろんな意見をあげるわけですよ。それで、いま春花の言ったような意見がバンバンあがってくるんですね。で、「メインのゲームができていないのに、そんなことを言われても辛いなあ」と思って。でも、みんながそう願っているということは、どっかに入れてあげないといけないなと。なぜなら一般のユーザーも、そんな遊びをしたいと思っているはずですから。「そういうのは時間があけば…」とみんなが思っていたんですが、開発の終盤になったら、それらがいつの間にか入っていて、やっぱりスゴイなと（笑）。
―― 誰がやってくれたんですか？（笑）
高野 ビックリしましたよねえ（笑）。
―― 童話の靴屋さんみたい（笑）。
青沼 夜中のうちに、誰も知らないうちに誰かがやってた（笑）。まあ、射的に関しては僕自身もやりましたけど。





リアルリンクからネコ目リンクへ

―― タウラ島のミニゲームで「沈没ゲーム」がありますけど、誰が考えたんですか？ あんなにすばらしいことを(笑)。

青沼 あれはいわゆる「古株さん」たちが考えたことですね。

―― 情報開発本部のベテランの人たちが？

青沼 ええ。

―― 昭和の匂いがしますもんねえ(笑)。あれ、大ヒットなんですけど、攻略本チームではプレイ禁止令を出してるんです。あれにハマってると、話が先に進みませんから(笑)。

高野 年輩の人たちに人気が高いゲームですね。

青沼 で、失敗すると、微妙にくやしいんですよね。基本的には運みたいなものじゃないですか。でも、できないと妙に悔しい(笑)。

―― ビミョーに空いた2マスに船がいたりすると、「いかさましてるんじゃないか、このオッサン」と思ってしまうのですが(笑)。

青沼 そんなことはないです(笑)。

―― 24発ぜんぶ外したこともあります。

一同 (爆笑)

青沼 僕も同じ経験をしてますね(笑)。

―― ミニゲームのシステムもいいんですけど、演出が凄すぎですね。全国で、ドワルスキーさん(本名サルバトーレ)の人気が大爆発するんじゃないかと(笑)。

春花 彼の声、ヘッドホンで聴くとめちゃくちゃ面白いですよ。そばでしゃべってくれてる感じがして(笑)。

高野 でも、あのキャラクターって苦肉の策だったんです。もともとゲームだけができてたんですね。その後ずっとキャラクターがほったらかしにされていて…。スタッフも余っていないし、ミニゲームをつくった古株の人たちも「もうこれでいい」って言ってたんですけど、そういうわけにはいかないでしょう。うまいことあの世界に当てはまるキャラクターをということで、あるデザイナーと僕とで考えたんです。それで「じゃあ、インチキ臭い商売をやってるヤツにしよう」という感じでやったら、うまいぐあいにまとまりました。古株の人たちも気に入ってくれて、「ほかにも使いたい」ということになったので、別の場所でも出会えますよ。

―― よくぞ、つくってくれました(笑)。あのミニゲーム、序盤の山場ですもんね(笑)。

高野 宮本もすっごい気に入っていて(笑)。

―― 宮本さん、好きそうですね(笑)。

高野 ツボをついたみたいです。ニンテンドードリームで、あの顔の部分が空いた立てカンバンのようなものをつくってくれませんか？

―― あ、それいいですね～！(笑)。どっかのお店でイベントをやったりなんかして(笑)。

青沼 宮本のインタビューもあれでやったりして(笑)。

一同 (爆笑)

―― で、宮本さんの話にウケると、喜ぶ子どもたちのカンバンに変えちゃおう！(笑)。

ゲームキューブでも変わらなきゃ!

―― 2001年のスペースワールドで、誰もがリアル『ゼルダ』を見られると思っていたら、あの絵が登場してみんなビックリしました。世界中から「ネコ目」と言われて、みなさんはどうだったんですか？

青沼 基本的には、僕の考えのなかにリアル『ゼルダ』はまったくなかったんです。

―― ということは、2000年に発表されたリアル『ゼルダ』の映像はウソだったと？(笑)。

青沼 そのときは…、僕は担当してなかったのでわかりません(笑)。リアル路線というのは、誰かがやろうと言いはじめてやったことだと思うんですけど、僕に担当が代わってからは、リアル『ゼルダ』は頭からなかったですね。で、「ネコ目」って言われたことに関しては、ネコ目じゃないように意識して変えたりはしましたけどね。





―― キューブの『ゼルダ』はリアルになるとみんなが期待しているなかで、それとは180度違ったものをつくるというのは、スゴイ勇気のいることだと思うんですけど。

青沼 僕のなかでは、期待に応えようという気持ちがぜんぜんなかったんです(笑)。

一同 (爆笑)

高野 それで敵がすごく多くなっちゃう(笑)。

青沼 そういう意味じゃなくって、あのようなリアルなものより、こっちのほうが絶対に面白いものがつくれると思ってたんです。その意味では期待に応えたいと思ってましたね。あのリアル『ゼルダ』というものが、N64時代とそんなに変わったものとは、僕のなかではとらえられなかったんです。『ゼルダ』というのは、これまでプラットホームによってどんどん変わってきたゲームじゃないですか。スーパーファミコンでも違うし、N64でも大変革したわけですし。だからゲームキューブでも変革しないと意味がないという思いがあって…。それでデザイナーたちと相談して、「キューブ版ではどんな線にしようか」となったときに、あの手のものがあがってきたわけです。

引っかかりのある絵をめざして

―― その、アニメーションタッチの手法は、春花さんがこつこつやってたという話を聞いたんですが。

春花 そうですね。『ムジュラ』の開発が終わってから、滝沢とリアル『ゼルダ』のガノンとの戦闘シーンをつくりまして…。

青沼 発表会のリアル『ゼルダ』の映像は、彼らがつくったんです。

春花 あれをつくっている最中に、すでにゲームキューブ版の映像イメージとして別のモノがあったんです。リアル『ゼルダ』は、あくまでゲームキューブのデモンストレーション用としてつくったものなので、その意味で新しいものをあの映像に盛り込んだつもりはまったくなかったんです。デザインもN64版のまんまやし。で、それをつくっている間に、ゲームキューブの『ゼルダ』をつくるという企画もあったので、リアル『ゼルダ』をつくり終わったあとで、滝沢と2人で「次の『ゼルダ』はこんな感じだよね」ということでつくり始めたんです。僕たちのなかでは、かっこいい等身のリンクはN64で終わっていて、ゲームキューブでは違うものにしたかったんですね。でも世間的な絵の流れは、どんどん質感を描き込んでいく方向に向かっていたんです。たとえばいろんなゲームの画面写真を並べてみて、「新しい『ゼルダ』の写真は…、えーと、えーと…、これでしょう」というのがイヤだったんですね。世間的な流れである描き込むという方向ではなしに、ひと目でそれとわかるようなフォルムの…、カタチのほうで個性を出していきたいと考えたんです。そのような考えからあのキャラクターになったわけです。それも、いまのテレビアニメーションの方向に近づいていくのではなく、見た人、触った人に「引っかかりのあるもの」を表現したかったんです。

―― プレイヤーが初めてそれを見たときに…。

春花 「アレ？」って思うようなね。それが1度でもクッと引っかかると、それに引きずられていきますし、それをきっかけに今度のリンクがみんなの話題になればなあと思ったんです。

―― それはキャラクターだけではなく、煙の演出なんかもそうですよね。

春花 そうですね。たとえば水なんかもそうです。アニメやコミックのようなタッチなのに、水を表現するとなると、とたんにリアルに透明にしてしまうという、制作側

INTERVIEW

に都合のいい考えがあると思うんです。そのようなところを突き崩していきたいと思ったんですね。

最後まで迷っていた宮本プロデューサー

―― リンクのあの顔は早い段階で決まったんですか?

春花 何度か描き直ししました。ときには青年のリンクを描いたこともありましたし、でも早い段階から一貫した考えとしてあったのは、「描き込まない」ということだったんです。

―― なるほど。服のデザインもシンプルですし。

春花 そうですね。靴のひもがなかったりとか、いらない部分や省略できるものはどんどん削ったんです。そのようなことは初期の段階からやってましたね。

―― それで、リンクのイメージがあがってきたときに、社内的には大絶賛されたわけですか?

青沼 いわゆるプレゼンテーションのようなものが部内でありますので、プランナーを集めて、「こんな風な感じにあがってます」ということをやるわけです。プランナーからは非常に評価が高くて、「これ、いいよね」という話になってましたね。でもプロデューサー的に言うと、「これで、ホンマにええんか?」というのは最後まで悩んでいたみたいですよ。

―― プロデューサーって宮本さんのことですよね。

青沼 ええ。2002年のE3でプレイアブルで出展して、海外からいろんな評価を得ようというときに、僕的にはつくっているリンクを実際に触れてるじゃないですか。だから「これでいいんだ。絶対にコレじゃなきゃダメなんだよ」という自信は、発表前からできていたんです。賛否両論があったとしても、最終的にはみんなに「これでよかった」と思ってもらえるものをつくれるだろうなと考えていたんです。やっぱりゲームって、動かしてナンボのもんですから。

―― そうですね。発表会で最初に映像だけが公開されたとき、席でのけぞったくらいなんです。で、宮本さんが「いまのは冗談でした」と言うかと思ったら、何も言わなくて(笑)。

一同 (爆笑)

―― でも、2002年のE3で実際に触れるようになると、「すごいぞ、これ」という印象に変わっていったわけですね。

青沼 そうですね。スペースワールドの発表会のときは、宮本も「どうしようかな」と考えていたと思いますよ。これをどうやってみんなに理解してもらおうかって。これからの『ゼルダ』がどのような展開になっていくのか、自分でどう説明するのかということについて、迷っていたと思いますね。だから逆に僕らのほうから提案して、半ば無理矢理プレゼンテーションをしたような部分もありました。その頃は、「リアル路線の『ゼルダ』もまだあるよね」なんてことも言ってましたから。

―― へえ~。

春花 初めて新しいリンクの絵を見たとき、かなり苦笑いしてましたから。ただ、宮本もよく言ってますけど、写実的なリンク、男前風リンクというのは、宮本にとっても違和感があるって。たぶんそのへんの個人的な嗜好と、プロデューサーとしての立場からくる考えの葛藤があったりしたんだと思いますね。

―― マリオクラブの評価はどうだったんですか?

青沼 最初はみんな、絵柄も大きく変わったしビックリするんです。でも、遊んでみたら、「やっぱり『ゼルダ』だった」という声が大半ですね。しかも、このような絵になった理由がよくわかったって。だから「やっぱりな」っていう手応えはありましたね。

春花 情報を公開しだした頃、画面写真だけでいろいろ判断された時期があったじゃないですか。

―― そういうときって、辛くなかったですか?

春花 いや、そうでもなかったですよ。絵が変わった時点で、覚悟してるというか、何かは絶対に言われるというのはわかってましたので。



青沼 女の子からファンレターみたいなのが届くんですよ。「前のリンクに戻してくれ」ということが切々と書かれた手紙も何通かちょうだいして。

―― 本誌にもそのような声は多かったですね。でも、時間がたつにつれて、「最初、ネコ目はイヤだったけど、最近はかわいいと思えるようになった」という声もかなり増えました。

高野 でも、『風のタクト』が発売されたあと、ニンテンドードリームのイラストコーナーで、『時のオカリナ』のリンクばっかり載ってたらイヤですよね(笑)。

―― 攻略記事は「裏ゼルダ」ばっかし(笑)。そんなこたあないでしょう。

純粋無垢で一生懸命なリンク

―― みなさんにとってのリンクって、どんな存在なんですか?

青沼 『風のタクト』のリンクは、僕にとって完全に「息子」ですよ。僕の子どもはもうすぐ1歳になるんですけど、しぐさなんかがまるで同じなんです(笑)。

―― 1歳?

青沼 もちろんリンクは1歳じゃないですよ(笑)。

―― じゃあ、誕生日のときは緑の衣を着せて?(笑)。

青沼 着せるかも(笑)。そうじゃなくって、今回はリンクがいろんなところをキョロキョロ見る表情や仕草が、純粋無垢な好奇心だけの…、赤ちゃんって好奇心だけで行動してるじゃないですか。好奇心だけで目でモノを追っていく赤ちゃんと、ゲーム画面の少年がまったくリンクしてるわけですよ。なので今作は、物語をのっけて遊ばせるというところまでつくっているので、まさに「自分の子ども」なんですね。N64版のときは、リンクのことを「二枚目の兄ちゃん」くらいにしか思わなかったんですけど(笑)、今回は息子だと思っています。

―― 目がほんとうにいいですね。

青沼 いいですね。生きてる感じで。

―― ナビィよりもそうとう賢い感じだし(笑)。

青沼 (笑)。ナビゲーションシステムについては、ゲームをつくるたびに、役にたつシステムを考えるんですけど、「やってはみたものの…」ということが多かったんですよね。その意味では今回はうまくいったと思います。「目は口ほどにものを言う」って。

―― うまい(笑)。天井にカギつめロープを引っかけるところがあって、そこをチラッチラッと見るでしょう。で、それを使って渡ったあとも同じところをチラッチラッと見たりしていると、「チラチラ見すぎやん、キミ」と思ったりもするんですが、でもリンクのあの顔だったら許せるんですよね(笑)。

一同 (爆笑)

―― これが二枚目リンクだったら、「頭悪いで、キミ!」って言いたくなっちゃうけど(笑)。

青沼 ナビゲーションシステムは、あんまり頭がよすぎてもダメなんですね(笑)。そのへんは調整しないと。あんまりやりすぎるとキャラが死んでしまうんです。このへんは声を大にして言いたい(笑)。

―― 春花さんと滝沢さんは、『神々のトライフォース』をユーザーの立場でプレイされていたそうで。

春花 僕が大学…、あれ浪人してた頃かな?(笑)。

―― あのSFC版のリンクに影響を受けたわけですか?

滝沢 リンクにじゃないです。

春花 ゲームだよね。僕らにとっては『神々のトライフォース』は燦然と輝いてるんです。もう…、(高いところに荷物を置くようなしぐさをしながら)別格です!

滝沢 (春花さんと同じしぐさで)別格です!

―― (笑)。『神々のトライフォース』のリンクのイメージを、ずっと引きずっているようなところはありませんか?



リンクとモリブリンから世界は始まった



春花　リンクというのは、自分の分身じゃないですか。だから「一生懸命さ」がどれくらい表現されているのかが、とても大切なところで。N64版からさらにリアルになっていくと、違和感があったんです。かっこよすぎるんじゃないかと。今回このデザインになって、僕がアニメーションをつけてるときずっと考えていたのは、「一生懸命がんばってる」ように見えることだったんです。なりふりかまわないような表情をするとかね。設定で、今回はムリヤリ冒険に出ていくようなところもありますから、そういう意味でも一生懸命さや必死さが出せればなと思っていたんです。

―― プレイ中はリンクの後ろ姿を見てることが多いわけですが、短足で弱々しくも感じるわけですよね。

春花　見た目でカッコイイと思ってもらうんじゃなく、一生懸命さでカッコイイと思ってもらえるようなものをねらったんです。

リンクとモリブリンは夫婦の関係？

―― 今回のグラフィックの方向性が決まったとき、町の人や敵キャラのデザインの方法もこれまでと変わりましたか？

青沼　モリブリンという敵キャラがいますけど、実はリンクとモリブリンは同時期くらいに完成していたんです。ヤツは敵としての代表格というか、「この線のキャラをつくろう」というのが、滝沢のなかではモリブリンである程度かたまったんですね。リンクの絵柄がかたまったことで、町の人々のデザインもそこから派生していくし、モリブリンのデザインを元に別のスタッフがほかの敵のデザインをしていくという感じでしたね。なので、あの2人のキャラクターが最初に決まってから、ほかのキャラデザインがスタートしてるんですね。あの2人がキーです。

滝沢　そうですね。

―― リンクとモリブリンは、E3で最初に公開されたイラストですね。

青沼　そうです。初めて公開したスペースワールドの映像でも、モリブリンがリンクを追っかけていくシーンがありましたけど。

滝沢　敵キャラをつくるときは、リンクのアクションに対してのリアクションが多くないと、戦闘が多彩な感じになっていかないんです。なので、モリブリンはボス以上にモーション数があったりするんですよ。そのようにキーになるキャラをつくっておいて、「ここまでは凝らなくてもいいけれど、この感じでね」ってほかのスタッフにまかせたんです。すべての敵キャラをボス並みにつくってしまうと、大変なことになってしまうので。こんなノリの敵をつくろうという意志を、モリブリンで示したという感じですね。

青沼　あのモリブリンがいなかったら、開発のゴーもかからなかったでしょうね。リンクだけじゃ、ゲームはつくれないですし。あのモリブリンが出てきて、ヤツと戦闘するというシチュエーションができてきて、「あ、こういう『ゼルダ』になるんだ！」というのがやっと見えてきたわけです。だから、リンクとモリブリンは夫婦のような関係なんですね（笑）。

―― あははは（笑）。アダムとイブのようなものですか。

滝沢　そうそう（笑）。しばらくは、あいつらだけしかいなかったんです（笑）。

青沼　広い大地の上をどこに行っても2人だけで（笑）。

高野　逆に、そのシチュエーションがなかったら、敵の落としたモノを奪うというような考えは生まれなかったかもしれないですね。

―― というと？

高野　リンクとモリブリンが2人きりの頃に、いろいろな実験を行っていたんです。その実験中に、モリブリンの武器がぽーんと落ちるのを見て、「これ、拾いたい」と考えたことからアイデアが派生していったんですね。

滝沢　敵が武器を落とすというのは、モリブリンよりも以前に真っ白いもじもじ君のようなキャラがいまして。





―― もじもじ君？

青沼　全身タイツをはいたようなヤツ。

―― ああ、とんねるずの（笑）。イマクニ？みたいなやつですね。

滝沢　そのもじもじ君を使ってダメージを受ける実験をしていたんですけど、担当のプログラマーが「メガネとかつけてたら、ダメージを受けたときに飛ばすで」って。それで「メガネをつけときますわ」って言うから、そういうデータを渡して組んでもらったんですが、そうしたら、パーンとメガネが飛ぶ挙動がすごくって（笑）。それで、敵をぶって、いろんなものを飛ばしたいなあって。その流れから、「じゃあ、持ってる武器を飛ばそうか」ということになったんですね。

―― 飛んだものをリンクが拾って使えるようになるという仕様も最初から？

滝沢　メガネの時点ではとにかく飛ばすだけでした。で、飛んだのを見てたら、ぜったいに拾いたくなりますよね。

―― 普通は、人のメガネは拾いたくないですけど（笑）。でも、落ちた武器を、敵どおしが取り合いするというのも面白いですよね。

青沼　あれ、ホントに凝ってるんですよ。いつの間にそんな仕様を入れたんだろうと思うくらい（笑）。もちろん武器を落とす、そしてリンクが使うということはゲームのなかでの仕様としてあるわけです。それは、ある意味必須だったりするわけですけど、それ以外のことに関しては「細かくつくらなくてもいいよ」くらいに指示してたんですけど、できあがってみたらビックリするくらいの動きをしてて（笑）。戦闘してると、いろんなことが発生するんで、やってて楽しくてしょうがないですよね。

―― 敵が自分の落とした武器だけでなく、ほかの敵が落とした武器を拾いにいこうとしますよね。例のお城でたくさんのモリブリンたちと闘いますけど、あそこはいろいろな動きが見られるのですぐに倒すのはもったいないくらいですね。

高野　敵が一斉にリンクを襲いにきたときに、敵同士が「我先に」って感じでやりあってたりもするんですね。リンクに向かって全員が襲いにくるんじゃなくって、それをじゃましようとする敵が、ほかの敵を倒してからやってくるみたいな。そんなところまでつくりこんでるんです。

―― レースゲームみたいに、リプレイ機能がついてるとよかったかも（笑）。

青沼　ああ、そのような機能があったら、うれしかったかもしれないですね。

―― 画面上で動いてる敵全員に演技指導がなされてる印象もありますからね。

滝沢　でも、ホントに「役者」だったんです。いいやられ役の敵をつくりたいというのが最初のコンセプトで、ハリウッド映画でカンフー系の動きをする俳優が増えてるじゃないですか。でも、マーシャルアーツとかをちょこっとかじった感じのアメリカ人の役者さんが飛ばされるのと、香港で本場のカンフーをやってきた役者さんがスパーンと飛ばされるのとじゃ、ぜんぜん気持ちよさが違いますよね。で、『風のタクト』では香港の本物のやられ役をつくりたいと思ってたんです（笑）。だから「悪役商会」（笑）。

一同　（爆笑）

―― 悪役が立ってるからこそ、冒険が盛り上がりますよね。でも、本当にワルではなくって、憎めない感じも…。

高野　頭が悪そうで。だから何となく許せてしまうところもあって（笑）。

―― 滝沢さんがつくった「悪役商会」のなかで、どのキャラがいちばんのお気に入りですか？

滝沢　う～ん。…やっぱりモリブリンにいちばん愛着がありますね。

―― いちばんつきあいが長いでしょうから。

滝沢　もう1年半以上いじってましたからね。開発の途中でもプログラマーから「こんなんできたから、つ

中世ヨーロッパのファンタジーから遠く離れて…

けとこうか」「じゃあ、そうしましょうか」みたいな感じで。こっちのほうからも「あのアニメーションがあったでしょ。あれつけといてください」って、何度もプログラマーとやりとりしてたんです。

青沼　そうやってどんどん進化していったんですね、モリブリンは。

和風なおばあちゃんと和洋ミックスの世界観

——　オープニングがすごくいいですよね。

青沼　伝説デモですね。

——　ええ。テキストと音楽がピタッと合ってて、じわっときますよね。『時のオカリナ』をやってたほうがいいというのは、オープニングを楽しむというところでも重要ですよね。

滝沢　社内ではあのシーンを観ただけで、泣いた人もいて。

——　その気持ちわかります(笑)。

滝沢　開発中は自分たちのスペースにこもって、自分たちの仕事に専念してるじゃないですか。で、たまに地上に出てきて…(笑)。それで「デモができてるなあ」と思って、たとえばそのオープニングの伝説デモであるとか、最初の旅立ちのときの、おばあちゃんの姿を見ると…(両手で涙をふくしぐさ)。

一同　(爆笑)

滝沢　そういうのってありますよね。

——　旅立ちのシーンもよかったなあ。

高野　スタッフの誰かが最初にやってたときに、「僕はおばあちゃん子だったんで、これ耐えられないです」って言うんです(笑)。それで、「僕、早く島に戻りたいです」って。

一同　(爆笑)

高野　「おばあちゃんを置いていけない」って(笑)。

——　で、戻ったら戻ったで、おばあちゃんの様子が変わってるし。あのリンクのおばあちゃんは、まさに「日本のおばあちゃん」という感じですけど、海外の人から見るとどうなんでしょう?

春花　そうですよね。日本人がつくったから日本のおばあちゃんになって。そのへんは宮本からもツッこまれたんです。できるだけ世界中の人から共感してほしいというところがあったんですけど、やっぱり日本人ぽくなってしまいましたね。

——　『風のタクト』って、たとえばヨーロッパのこのエリアを元につくってるみたいなところはあるんですか?

青沼　まったくないですね。東洋と西洋の完全なミックスですね。『時のオカリナ』のときは中世ヨーロッパのイメージをなんとなく意識してましたし、「ムジュラ」ではちょっと奇妙な世界にもっていきましたが、『風のタクト』では何でもアリで。

——　世界のいろんなモノが混じり合ってますよね。オープニングでは、音楽がスコットランド風だったり。

青沼　そう。そんなに暑くない地域の島って感じですよね。

——　それで、いろんな島を訪ねていくと、また違う印象を持ったり。

春花　そのへんは意識しながらやってましたね。ファンタジーというとかならず西洋のものというイメージですけど、そのへんに関しては忸怩たるものがあったんです。ファンタジーというものを広義に考えたときに、西洋に限らず、世界のいろんな場所に伝説があったりするわけです。だから剣と盾の世界がイコール西洋というんじゃなしに、できるだけイコールにならないような世界観をめざしていたようなところはありますね。

——　なるほど。



滝沢　最初はいろんな資料をあさりましたね。西洋や中世っぽくない、特徴的な建築物とか。

春花　どこがどのように反映されたかは別として、できるだけヨーロッパ関係の資料を見ずにデザインしましたね。

開発スタッフによる「風のタクト」ここに注目!

——　ユーザーに、この辺を遊んで欲しいというメッセージがあれば…。

高野　『風のタクト』は、メインの世界はもちろんですが、細部にわたって細かいことをしてるんで、すぐに解いて終わっちゃうんじゃなくって、ゆっくりゆっくり、いろんなところを探索しながら、エンディングに向かって遊んでほしいですね。

——　みんなきっとそのように遊んでくれるでしょう。

高野　そうだといいんですけどね。

青沼　僕はGBアドバンスをつないで遊んでほしいですね。それでいろいろと、チンクルとねんごろにやってもらえたらなあと(笑)。

——　チンクルシステムって、攻略本を見るような感じがありますよね。

青沼　そうですね。出版社の人に申し訳ないくらい。

——　「わかんないことがあったら、チンクルに聞け」って攻略本に書こう(笑)。

青沼　もともとあのシステムは、むかし宮本が「お父さんと一緒にできる『ゼルダ』ができひんか?」って言ってたのを、僕が「こういうカタチはどうですか?」と提案したヤツなんです。でも、最後は自分の仕事に追われてしまって、チンクルシステムのところまで取り組めなくて、企画だけ決めて人に任せたようなところもあるんですけど、実はいちばんつくるのが面白くて、おいしいところだったんじゃないかって思っています。次をもしやるんであれば、その部分をやりたいなあと思ってるんです。そのくらい、GBアドバンスとの接続はいろんなことができる可能性があると思いますね。

——　ただヒントを見るようなことだけでなく、GBアドバンスのほうからゲームをしかけてくるようなところもありますよね。

青沼　たくさんありますね。ゲームキューブのなかにないものまで、GBアドバンスのほうで持ってたりするんで、コミュニケーションがそこでまた生まれると思うんですね。どんどんネタも広がっていくし。

——　タウラ島でベンチを探せみたいなゲームがあるじゃないですか。あのようなものってどのくらい?

青沼　けっこう入ってますよ。

——　じゃあ、2人でやるだけでなく、1人でつなぎっぱなしにしてても、楽しめるということですね。では、春花さんは?

春花　操作する部分では、けっこう気持ちよくしあがったと思うんです。敵との戦闘に関しては、何度もミーティングもしましたので、メインのストーリーもやってほしいんですけど、寄り道して、どんどん敵と闘ってほしいと思います。

滝沢　今回「触れるアニメーション」というキャッチフレーズを出してるじゃないですか。なので、Cスティックをつかってグルグル視点を変えて遊んでほしいです。ちょっと慣れてきたら、闘いながら自分でカッコイイと思えるアングルなんかを探したり、気持ちいいカメラワークをしながら遊んでもらえたらなあと思いますね。いつもリンクの背中を見ながら闘うことが多いですけど、カメラを敵の後ろに回して闘うとかっこよかったりするんです。

青沼　リンクがたまに変な顔をしたりしてますし。

滝沢　表情が見えるのがいいですよね。ボス戦のときは歯を食いしばったりしてますからね。そんなところも見ながら、やっていただけたらウレシイですね。



次号につづく!

開発者コメント集49



任天堂ソフト開発史上、最多のスタッフで制作された今回の『風のタクト』。ここでは、この大作ソフトの開発の一端を担ったスタッフさんのコメントを、ドドーンと大紹介！ 似顔絵を描いたのは、あの今村さんだよ。

1 紺野 秀樹



スーパーバイザー（いろいろ）

●今回のゼルダも面白くて楽しくてとても良い感じに仕上がりました！ ゼルダファンの人もまだゼルダを遊んだことが無い人も是非プレイしてみてください。謎解きも剣術アクションも充実デス！

2 青沼 英二



ディレクター

●私が小さい頃に胸を躍らせた「冒険活劇」の世界。今回のゼルダには、そんな要素がいっぱい詰まっています。大海原に吹く風を帆に受けて、まだ見ぬ場所に船を進めてみてください。そこには、きっとあなたの胸を躍らせる出会いが待っています！

3 高野 充浩



スクリプト&イベントプランニング

●今回のゼルダも、『時のオカリナ』、『ムジュラの仮面』の上を行くほど個性豊かなキャラクター達が沢山登場します。1人、1人、人間関係やそこでの生活風景などを考えてつくられていますのでメインゲームだけでなく、じっくりと遊んでゼルダワールドの住人に話しかけてみてください。「実は、あの人とこの人が、こんな関係だったのか！」なんて、意外なことがわかるかも…。

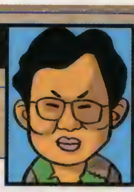
4 高橋 創



スクリプト&イベントプランニング

●色んなイベントやメッセージを沢山用意しました。不思議で魅力的なキャラクターの世界を、心ゆくまで冒険してください。きっと楽しんでもらえると思います。

5 木村 茂夫



システムディレクター（システム、ツール関係）

●大海原の航海を楽しんでください。天候の移り変わり、遠くから望遠鏡で見ても動いてる敵や人々などを見て欲しいです。大きなゲームなのでまとめるのが大変でした。

6 毛呂 功



アシスタントディレクター（主にダンジョンのオブジェクト配置）

●ダンジョンを担当したので、やはりダンジョンに注目して欲しいです。いろんな仕掛けや謎解きを楽しんでください。

7 冨永 健太郎



アシスタントディレクター

●敵との剣げき、メチャ楽しいです！ 時代劇顔負けのチャンバラスポットも用意してますので、リンクと敵キャラたちとの競演をぜひご堪能ください。

8 鈴木 利明



GBA（チンクル関係全般）

●ここ数ヶ月チンクルのことばかり考えていました。チンクルとの冒険を是非、体験してください。幻の青チンクルは、プロロ島で…。

9 春花 良紀



デザインマネージャー（リンクのデザイン・アニメーション。他キャラクター・アイテムデザイン監修）

●モニターの中に表現されていることやコントローラから伝わる手触りを「感じて」ください。そこで「あ、～っぽいな」と感じさせることも「リアル」を表現する手段のひとつだと思っています。ということで、かわいがってください。

10 滝澤 智



デザインマネージャー（敵デザイン）

●敵担当として言わせていただきます。初登場のあのアイテムはとってもおいしいですよ～。活用して遊んでくださいね！

11 有本 正直



デザインマネージャー

●ファンの多いシリーズなので、いつもより余計にがんばりました。新しいリンクを楽しんでください。

12 蔭山 大輔



キャラクターデザイン（敵キャラ）

●今回のボスキャラの平均身長はゼルダ史上最大級です。そんな敵を相手に小さなリンクがどう戦うかが見物です。ザコキャラ1体の遊びを深いところまで作り込みました。戦闘に余裕が出てきたら是非いろいろ試してください。

13 

小林 竜二

キャラクターデザイン
（敵キャラ）

●ただの邪魔者ではなく「戦って楽しい」と感じてもらえるようにいろいろ仕込んであります。いろんな攻撃方法でやっつけてあげてください。

14 

尾山 佳之

キャラクターデザイン
（NPC）

●今回のゼルダどうでしたか？感情移入してもらえるように、リンクからの一方的な関わりだけでなく、キャラクターからの関わりも大事にしてみました。中にはうっとおしいのもいますが。あと、ある人をデクの葉で…、おっと。

15 

西森 啓介

キャラクターデザイン

●リンクは、おばあちゃん思いのいい子です。お孫さんにゼヒ。あと、テトラの足が短く見えるのは、ズボンのせいです。はい。

16 

大西 洋

キャラクターデザイン
（アイテム、フィギュア、小道具、大道具）

●今回のゼルダでは町の人や敵のフィギュアを集めることができます。しかも、アニメ調ではなく、リアルな質感になっています。解説では裏話を見ることもできますので、たくさん集めてみてください！

17 

池松 真一

マップデザイン
（各ダンジョン設計、制作、調整）

●ゲームとしての謎解きの面白さはもちろん、リンクと一緒に冒険しているようなスリルある体験ができます。お楽しみください。

18 

四方 宏昌

マップデザイン
（魔獣島　タウラ島）

●タウラ島でワルガキたちとかくれんぼができます。「手が届かないっ！」と、諦めてはいけません、道場で教わったあのわざを使うと…。

19 

大坪 大剛

マップデザイン
（地形（神の塔、風の神殿））

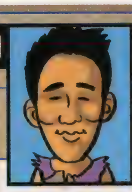
●ゼルダといえば謎、謎といえばダンジョン。みなさまに楽しんでいただける謎を用意したつもりです。ぜひゼルダの新たな謎に挑戦してみてください。大きな仕掛けやオプションキャラクターとの連係プレイなど新しい遊びが盛り沢山です。新しい分苦労もしましたが、楽しんでいただければ幸いです。

20 

森本 嘉久

マップデザイン
（竜の山のほこら、大地の神殿）

●今回動きのあるモノがよく目に入ると思いますが、「これ、現実ではこうなるだろうな！」ということが今回のゼルダ世界では本当に起こるかもしれません。想像できることをいろいろ試してみてください。楽しくなってきますよ。

21 

北川 幸治

マップデザイン
（ダンジョン）

●ダンジョンで迷った時は、まずMAPを見ましょう。まだ解らない時は、リンクを見てください。それでも解らない時は、ごめんなさい。がんばってください。

22 

小山内 朗人

マップデザイン
（地形及び案内）

●作り手として、プロロ島、森の島には泣かされました…。（ボリュームのある土地開発には体力が要ります！）皆さん色んなコトをしてみてください。ただし、テリーの船にはイジワル厳禁！バクダンなんてトンデモナイです！

23 

濱口 貴広

スクリーン（2D）デザイン

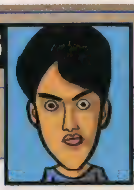
●シンプルながら、暖かさある画面づくりを目指しました。暖かみあるこの世界をリンクと共に駆け回ってください。

24 

古川 聡

スクリーン（3D）デザイン
（GBAデザイン&スクリーンデザイン）

●是非一度、GBAをつないで遊んでみてください！冒険に便利なうえに、他に細かいネタやしかけがたくさん。親子で、兄弟で、恋人と…GBAをのぞきこみながら、協力プレーを楽しんでください！ もちろん1人でも充分楽しめます！

25 

秋房 祐亮

エフェクトデザイン

●炎や煙、魔法の効果などゲームの「飾りつけ」を担当しました。新しいけれど自然に見える、そんな表現にこだわって作っています。



26 

伊藤 晴康
エフェクトデザイン

●草や木を斬るのがすごく気持ちいいです。斬りまくってみてください！

27 

永田 権太
ミュージック＆サウンドエフェクトデザイン

●昔からのファンの方にも楽しんで頂けるよう努力しました。いろんな所でいろんなテーマが鳴っていますので探してみてください。あとタイトル画面の曲でチャラ〜ンと鳴っているのは宮本の個人所有のマンドリンの音です。

28 

川村 昌史
ミュージック＆サウンドエフェクトデザイン

●ドルビープロロジック2のサラウンド環境でプレイすると、敵に囲まれた時のいやーな感じが倍増でお薦めです。

29 

若井 淑
ミュージック＆サウンドエフェクトデザイン（主に戦闘関係）

●おそらく一番耳にする機会が多いと思われる戦闘の曲では興奮と緊迫感とを両立するのに苦心しました。攻撃がHITした時の今までにない爽快感も楽しんでほしいです。

30 

河越 巧
デモデザイン（ムービー部分のシステム設計、データ制作）

●スタッフの執念とこだわりを見逃さぬよう、じっくり、大事にプレイして頂けると幸いです。

31 

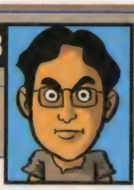
森 直樹
デモデザイン（絵コンテ・演出）

●もう一度、あの冒険の旅に出てください。

32 

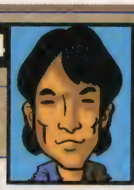
蒔田 俊介
デモデザイン

●衝撃の展開連発！ 笑い、涙、感動、ゼルダを精一杯盛り上げたつもりです。長い旅路ですがぜひ最後まで遊んでくださいね。

33 

中野 祐輔
アートワーク（キャラクターイラスト・タイトルロゴ ゲーム中の神話デモの版画っぽい絵）

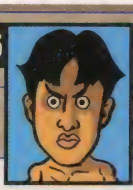
●今回の「ゼルダ」の持つ独特の空気や雰囲気をイラストで表現するのは、自分にとってもチャレンジでした。結果、成功してるかどうかは皆さんで判断してください。

34 

岩脇 敏夫
プログラミングディレクター

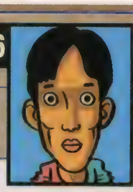
●アニメ映画の中でプレイしているような見ているだけでも楽しいゲームだと思います。時のオカリナやムジュラのときのように、作っている立場なのですが、今回のゼルダは純粋に買って家でやりたいと思っています。苦労した点は、やはりゲームキューブがいろいろな可能性を持っている為にどのような表現ができるのかということで試行錯誤したことです（またそこが作っている方としては面白くもありました）。



35 

森田 和明
プログラミングディレクター（敵系のプログラム）

●絶対にお買い得です。私も買います。

36 

梅宮 浩
プレイヤープログラミング

●リンクのアクションと表情、視線の変化が多彩ですのでいろいろ操作して存分に楽しんでください。

37 

早川 賢三
メインシステムプログラミング（基本システム、技術系など）

●僕の担当は目に見えるところは少ないのですが、写し絵に特殊な圧縮技術を使ってますってわかるかな？ 予約特典の「時のオカリナGC」も最後まで調整に苦労しました。N64版未体験者の人はこっちを先にやってね。

38 

佐々木 誠
ゲームシステムプログラミング（照明＆自然現象）

●今回の舞台でも現実世界同様に、さまざまな天候に変化します。青空の下で爽快にかけめぐり、闇や嵐を乗り越え、ワクワクする冒険をお楽しみください！


39
松谷 賢治
ゲームシステムプログラミング
(チェック処理など)

●今回も大変でしたが、他のゲームに無い、ゼルダ独特のゲーム世界を楽しんでもらえると、非常にうれしいです。

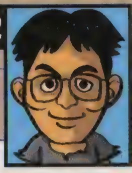

40
小川 昌敏
カメラプログラミング

●普通に操作しているときのカメラだけでも100種類ははいってます。新しくフリーのカメラがはいりましたのでCスティックでくるくる回してキャラクター達の豊かな表情を存分に楽しんでください。




41
葛原 貴光
エネミープログラミング

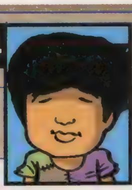
●今作は、叩いたら粉がでそうな敵を担当しました。その中で恐れ多くも、冠名のついた敵がいます。探して痛めつけてやってください（笑）。


42
野間 崇史
エネミープログラミング
(敵・NPC・OBJ)

●NPCで最初に作ったニコと、手の形をした敵のフロアマスターは大学で学んだロボットプログラムの知識があるのに妙に苦労しました。


43
坂口 敦史
2Dプログラミング

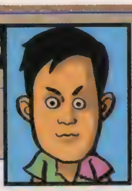
●主に、メッセージ、コンソールなどの2Dプログラムを担当しました。漢字のメッセージに「ふりがな」を付けることもできるので、子供から大人まで読みやすいようになってます！


44
吉田 茂樹
2Dプログラミング

●ぜひ隅々までたのしんでください。


45
住吉 伸啓
NPCプログラミング

●今回の作品でも、多くの人々や種族がこの世界の中で生きています。彼等1人1人の言葉に耳を傾けてあげてください。今回も、個性の強いキャラ、てんこ盛りですよ！


46
西脇 篤
NPCプログラミング
(町の子供　等)

●町の子供と遊んでやってくださいね。いろいろ苦労したところなので。


47
竹下 義隆
NPCプログラミング
(お店全般、赤シャチ、海賊、etc)
旗いろいろのプログラム

●今回のゼルダはお店の中身も一味違います。個性の強いお店の店主たちを堪能してください。風になびくいろいろな旗も見てやってくださいね！ 仕事も一段落したので、やっと新婚旅行にいけそうです


48
榊原 政郎
オブジェクトプログラミング

●この世界にあるもの全ては、とても豊かな表情を持っています。抽象化された色彩は、風が頬をなでるさままで感じ取れます。夢のような不思議な世界を、リンクと共にお楽しみください。


49
酒井 宏治
オブジェクトプログラミング
(主にアイテム関係)

●アイテム一つでも敵、宝箱から出るものなど様々で、挙動やエフェクトなども色々あるのでそういった細かな所にも注目してもらえるとうれしいです。

開発者の似顔絵を描いたのは、この人！
今村 孝矢さん



『スターフォックスADV』や『F-ZERO GC』の開発スタッフである今村さんは、かつて「TVチャンピオン」の似顔絵選手権にも出演したほどの、似顔絵の達人なのだ。今回の開発者の似顔絵も、わずか2日程度で描きあげたんだとか。



http://nigaoe.hp.infoseek.co.jp/

今村さんが運営する似顔絵ホームページもあるのだ。ぜひチェックしてみてね

連載攻略スペシャル 第1回

THE LEGEND OF ZELDA ゼルダの伝説 風のタクト



ネタバレ注意

※今回の攻略ページの内容は、具体的な攻略ヒントを含んでいます。自分の力だけでゲームをクリアしたい人はご注意ください!

今回の攻略範囲

オープニング ▶ 神の塔・ハイラル城

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	ゼルダの伝説 風のタクト	ジャンル	アクションアドベンチャー
発売元	任天堂	プレイ人数	1人用(※2人協力プレイ可能)
発売日	12月13日	メモリーカード	12ブロック
価格	6800円	備考	GC-GBAケーブル対応

※2人プレイの場合、GBAとGC-GBAケーブルが別途必要です。



プロロ島～ハイラル城までを一挙攻略!!

大海原を風と共に進もう!

ついに『ゼルダ』シリーズ最新作が発売された。もうすでにリンクと共に大海原へと冒険に乗り出した人も多いと思う。そして、その海の広大さ、吹き渡る風の心地よさ、ダンジョンの謎解きの楽しさを堪能していることだろう。そう、ついにリンクの、僕たちの冒険が始まったのだ。ニンドリでは、リンクの冒険の道のりをともにたどっていこうと思う。今回は、最初の舞台・プロロ島から、海上に出現する巨大な神の塔、そしてそこから古のハイラル城に至るまでの道のりを紹介しよう。リンクのアクションやシステム、発生するイベント、ダンジョンの攻略情報などを紹介していくので、ぜひ冒険に役立てて欲しい。



▲ゲームが始まって間もなく、一緒にたたずむリンクと妹アリル。リンクが普段着姿(?)で登場するのは、今回が初めてなのだ

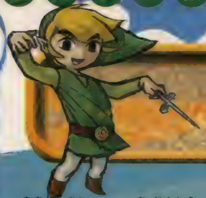
もくじ

まずは基本を振り返りたい人

お宝の情報を知りたい

とっとと攻略方法を知りたい人





リンクを思い通りに動かせてる?

街、小さな無人島、ダンジョンなど、リンクは実にさまざまな場所を訪れることになる。状況に応じてリンクを自由自在に動かすことが、スムーズに攻略するために必要なのだ。



↑移動や謎解き、戦闘など、リンクは全知全能を振り絞って冒険を進めていくのだ。的確な操作を身に付けておけば、ストレスを感じることなく冒険を進められるはずだ

移動時のテクニック

コントロールスティックを倒した方向に移動できる。せまい通路を見つけたら、まずRトリガーボタンを押してしゃがみ、それから通路の方向にコントロールスティックを倒そう。



(スティック)を倒すだけで その方向に移動!

- 平　　地→歩く・走る
- 水　の　中→泳ぐ
- 離れた足場→ジャンプ

(R)でしゃがんで(スティック)を倒せばせまい通路もはいはいで進める!

広い場所では回転アタック (スティック)+(A)

島やダンジョンの広い場所を移動したり、敵から逃げたりするとき、右ページで紹介する回転アタックが有効だ。普通に走るよりも、かなり速く移動することができる。

ただし、障害物を乗り越えることはできず、階段にぶつかって移動が止まってしまうこともある。できるだけ段差のない平地などで使うと、とてもすばやく移動できて気分がいいのだ。



↑ブロロ島の平地を転がりながら移動しているところ。Aボタンを押すので、近くに人がいると、その人に話しかけてしまうこともある

落下するとき軟着陸 (スティック)を自分が向いている方向に倒す

高いところから飛び降りると、リンクがダメージを受けることがある。そんなとき、リンクが着地する直前にリンクが向いている方向にコントロールスティックを倒すと、リンクが回転して、ダメージを受けずに着地できる。

もし落下した先に敵がいる場合は、Aボタンを合わせて押せばジャンプ斬りになり、敵を攻撃しながら着地することもできるのだ。



↑落下時に、ジャンプ斬りで敵を攻撃しながら着地しているところ。こうやってリンクのハートゲージの減少を少しでもふせぐのだ

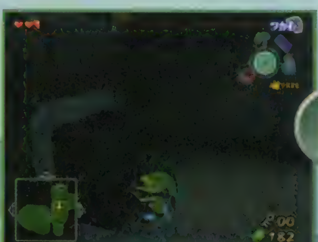
アクションアイコンに注目!

Aボタン・Rトリガーボタンを押すことによって何かができる場合、画面右上にそのアクション名が表示される。これをアクションアイコンと呼ぶ。

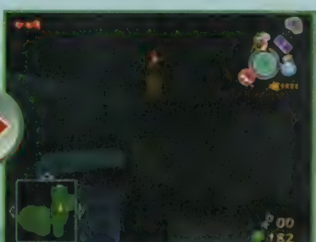
そこでしかできない特別なアクションで、ダンジョンの攻略に直結している場合が多い。冒険中は、常に画面右上にも注目しておこう。

こんなアクションアイコンもあり!

- チェック→(A)で足もとを調べる
- つかむ→(A)でブロックなどをつかむ
- よ　ぶ→(R)で像などを近くに呼ぶ



↑大きなブロックを発見した。初めての場合どうすればいいのか悩みそうだが、アクションアイコンに「つかむ」と表示されている



↑Aボタンでブロックをつかんで引っぱり出すと、今度は「のる」の表示が。Aボタンを押すとブロックに乗ることができる



↑部屋の奥の方に像がある。そして画面右上には「よぶ」というアクションアイコンが表示されている。Rトリガーボタンを押してみると…



↑柱のような台座が下がり、台座に乗っていた像が、ひょこひょこ歩いてきた。ちなみにこのネタは神の塔内部のもの

はみだしタクト

棚がある部屋で、壁に向かって回転アタックすると、棚が壊れて棚の上にある花瓶やツボなどを落とすことができる。この方法で花瓶やツボを落として、中にあるアイテムを手に入れよう。

戦闘時のテクニック

戦闘では、いかにダメージを受けることなしに攻撃を加えることができるかが重要になる。Bボタンを連打しているだけでも敵を倒すことはできるだろうが、それでは敵にも攻撃のチャンスを与えてしまう場合が多い。敵の動きをよく見ながら、的確に攻撃できるようになろう。

攻撃の基本は右の表の通り。これらをじょうずに使い分けて戦おう。



攻撃の基本はコレだ!

- 回転アタック→ ◎ + A
- よこ斬り→ B または L + ◀ ◎ ▶ + B
- たて斬り→ L + B
- ジャンプ斬り→ L + A
- 突き→ L + ▲◎ + B または ◎ + B
- 回転斬り→ B をしばらく押してから放す または ◎ + B

R でふせぎ、L 注目しながら戦え!

戦闘時は、Lトリガーボタンで敵に注目しながら戦うと、敵との間合いをはかりやすくなる。L注目しながらRトリガーボタンを押せば、盾を使って敵の攻撃をふせぐこともできる。

敵のすきをうかがったり、敵との間合いをはなしたりしたい場合は、下に紹介しているコマンドが有効だ。敵に攻撃のチャンスを与えず、こちらから攻撃できるすきをうかがおう。

横っとび

L + ◀ ◎ ▶ + A

バック宙

L + ◎▼ + A



A になれば特殊攻撃が可能!!

L注目しながら敵と向かい合っているとき、Aボタンのアイコンが爆発したような表示に変わったら、すかさずAボタンを押そう。リンクが敵のすきを突いてかっこいい特殊攻撃を決めてくれるのだ。

ちなみにこの攻撃法は、プロロ島の赤シャチが教えてくれるのだ。



⬆敵を見すえたまま、敵を中心にリンクが横方向にすばやく移動する。敵の背後に回り込むことも可能になる



⬆敵との間合いが近すぎると思ったら、バック宙でいったん下がろう。背後に壁などがあると追い詰められてしまうので要注意



⬆よろいで身を包んだ頑丈そうな敵と向かい合うリンク。画面右上のAボタンのマークが爆発状態になったら、すかさずAボタンを押そう



⬆リンクが敵の背後に回り込み、特殊攻撃がヒットした。戦闘で非常に有効だし、何より見た目がすごくかっこいいのだ

部屋やダンジョン内の仕掛けを利用するアクション

部屋やダンジョンの中の仕掛けを利用したアクションもある。例えば魔獣島。海賊船で教わったロープを使っての移動が攻略に欠かせないアクションになっている。また、竜のほこらのダンジョンでは、ぶらさがった状態で横に移動しながら先に進まなければならない場面もある。さらに、禁断の森では、ボコババの花でジャンプしながら上へと登っていくのだ。

冒険が先に進むに従ってリンクのアクションの幅も広がっていく。詳しくは各島の攻略ページを見よう。

ロープアクション



⬆海賊船でニコから教わるロープアクション。その直後におとずれる魔獣島で、さっそく利用することになるのだ

ぶらさがり



⬆ガケなどの端にはつかまることができる。竜の島にある竜のほこらでは、この細い手すりにつかまって移動する場所もある

ブイババでジャンプ



⬆森の島にある禁断の森内部で、ブイババに打ち上げられたところ。この高さを利用して、より高い足場へと移動するのだ

はみだしタクト

壁ぎわで敵を攻撃したとき剣が壁に当たると、剣が弾かれてリンクに隙ができてしまうことがある。しかし、回転斬りの場合は剣が弾かれず、壁を貫通するので、リンクに隙ができないのだ。



アイテムを使いこなせてる?

冒険の途中で手に入れるさまざまなアイテムは、状況に応じて使い分けることで、思わぬ効果を発揮してくれる場合もある。いくつかのアイテムの使い方を再検証してみよう。

風のタクト

入手→P40

赤獅子の王から授かる風のタクト。ゲーム中でもっとも重要なアイテムのひとつだ。船に乗っているときにもっとも使用する機会が多いだろうが、ダンジョンや街の中などでも使うことはある。

また、タクトの唄を覚える方法は、人から教わったり石碑から読み取ったりといろいろだ。タクトを自在に振って、冒険を進めていこう。



⬆これは「昼夜の唄」に合わせてタクトを振っているところ。昼が夜に、夜が昼に変わってしまうのだ

カギつめロープ

入手→P42

カギつめロープを使ったときRトリガーボタンを押すと、揺れを止めてリンクの位置や向きを変えることができる。また、敵に向かって使用すると、その敵が持っているアイテムを奪うこともできる。下で紹介するブーメランで敵の動きを止めてから使うと成功しやすいだろう。



⬆Rトリガーボタンを押して揺れを止め、コントロールスティックでリンクの位置や向きを変えることができる



⬆敵に対して使うと、その敵が持っているアイテムを奪うことができる。ブーメランとあわせて使うといいだろう

ブーメラン

入手→P46

ブーメランを使うとき、カギつめロープのように狙いを定めることができる。最大で5か所まで狙うことができるので、複数の敵を一度に攻撃したり、アイテムを一度に回収したりすることもできるのだ。

また、一部の敵はブーメランを当てるとしばらくの間動きが止まる。



⬆上の写真のように、複数の場所や敵を一度に狙うこともできる。遠くにいる多くの敵を離れた位置から攻撃する場合に有効だ



⬆強力な敵などは、ブーメランで動きを止めてから攻撃するといい。アイテムを奪うのにも都合がいいだろう

デクの葉

入手→P44

デクの葉で空を飛んでいるときにアイテムボタンを押すと、リンクがデクの葉をぶるっとふるわせる。敵が近づいてきたときは、これで敵を追い払うことができるだろう。

また、遠くにある仕掛けを作動したりする使い方もある。かなり使用する機会が多いアイテムなのだ。



⬆飛行中にアイテムボタンを押すと、リンクがデクの葉で敵を追い払う。魔法メーターは減少するので、使いすぎに注意しよう



⬆風を起こして、遠くにある仕掛けを作動させる使い方もある。いろいろなものをデクの葉であおいでみよう

バクダン

入手→P33

バクダンは、Aボタンで投げ、Rトリガーボタンでその場に置ける。壊したいものまでの距離を考えてボタンを使い分けよう。

またバクダンは赤獅子の王に乗っているときにも使える。砲台の向いている高さをコントロールスティックで調整して、バクダンを放とう。プロロ島の裏側にある大きな岩壁を壊すときには、この砲台で岩壁を狙うのだ。



⬆渦潮に巻き込まれながら、大きな岩壁を砲台で攻撃する。砲台が高く向いているほど、バクダンが遠くまで飛ぶようになる

勇者の弓

入手→P52

今回の攻略範囲の最後、神の塔の内部で手に入るのがこれ。手に入れたら、ほかのアイテムと同様さっそく使い道があるはずだ。

カギつめロープと同じように狙いを定めることができるが、戦闘時はL注目しながら撃ったほうが狙いをはずす可能性が低い。



⬆神の塔内部では、この目玉のような模様を弓で撃つことで、仕掛けが作動する場所もある。矢の数には限りがあるのでしっかり狙おう



⬆戦闘のときは、L注目しながら矢を放てば、敵に当たる可能性が高くなる。状況に応じて弓の使い方を考えよう

はみだしタクト

地面に置いた爆弾を剣で斬ると、その場ですぐに爆発してダメージを受けてしまうので注意しよう。また、爆弾が爆発したときの爆風は、盾で防御すればダメージを受けずに済む。

●袋の中身と使い方●

冒険の途中でリンクは3種類の袋を手に入れる。それぞれの袋の中には、ここで紹介するようなアイテムが入っている。それぞれのアイテムの使い方について、ここで簡単に紹介しておこう。

エサ袋の中身

万能エサ
いろいろな生き物に与える。例えば、ブタに与えると地面を掘り、魚男に与えると会話ができる。

ヒョイの実
カモメに与えると、カモメを操って空を飛ぶことができる。これを使って攻略するイベントもある。

配達袋の中身

人から渡されたものや、イベントで手に入れたものが入っている。誰かに送る必要のあるものはポストに投函しよう。

エモノ袋の中身

赤・青・緑チュチュゼリー
タウラ島のチュチュのクスリ屋に持っていくと、クスリを作ってくれる。

ボコババのタネ
森の島にいるボコバに渡すと、青いクスリを作ってくれる。

剣士の紋章
ブロロ島の赤シャチが欲しがっている。彼にあげると…？

金の羽根
竜の島に、これをプレゼントにしたい男がいるらしい。

ドクロの首飾り
タウラ島のある人物に渡すらしいのだが、詳しい情報は不明だ。

幸せのペンダント
タウラ島の学校の先生がアクセサリーを集めているらしい。

はみだしタクト
エモノ袋に入っているアイテムは、テリーショップで買い取ってくれる。アイテムボタンにセットしておいて、テリーに見せよう。でも、テリーはあまり欲しそうな顔はしてくれない。



世界をくまなくまわってる？

今回の冒険の舞台となる島々は、広大に広がる大海原に散らばっている。各島、そして海の上にも下にも数多くのナゾがあるのだ。この世界を徹底的に探索しよう。

島の上はくまなく歩き回ろう

島では、すべての人に会って話を聞こう。中にはリンクに頼み事をお願いしてくる人もいるだろう。その頼みはぜひ聞いてあげるべきだ。また、ポストがある島もある。もしポストが揺れていたら、リンク宛てに手紙が届いているサインだ。手紙といっしょにプレゼントが送られてくることもあるので、ポストを確認することも忘れないようにしよう。

そして、島に上陸したら、すみずみまで歩き回ってみることが大事だ。はじめは行くことができない場所でも、ダンジョンなどで入手したアイテムを使うことで行けるようになることもある。詳しくはP54で！



↑人から何か頼まれた引き受ける。これも『ゼルダ』シリーズの基本といえる。とにかく島の人々には必ず会っておこう



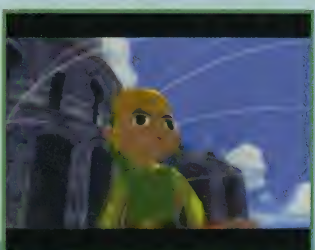
↑ポストが揺れていたら、ポストの前でAボタン。手紙といっしょに、なんらかのプレゼントが送られてくることもあるのだ

風の唄で風を操って海上を進もう

海に出たら、風の唄を使って風を進行方向に向けよう。面倒なようでも、こうするのがもっとも速く移動できる方法だ。海ではなく島に用事があるのなら、海上はすばやく移動しよう。

また、各島の海域には魚男がいる。魚男の近くで万能エサをまくと顔を出し、リンクの持っている海図にその海域の情報を書きこんでくれるのだ。海域の情報が明らかになっていないと、のちのちお宝探しなどで困ることになるので、はじめて訪れる海域では、必ず魚男に会っておこう。

海上では敵に遭遇する場合もある。状況に応じて攻撃するなり、無視して先を急ぐなりしよう。


↑せっかく覚えた唄なのだから、使わないのはもったいない。風を自在に操って、快適な船旅を楽しんで欲しい

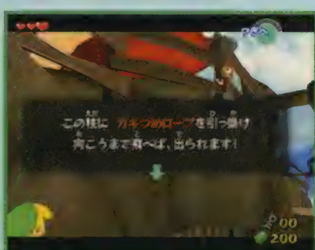


↑はじめて訪れる海域では、魚男に会って海図に情報を書きこんでもらおう。魚男はジャンプしているので、遠くからでも発見しやすい

ダンジョンではアイテムを駆使しよう

ダンジョンで手に入れたアイテムは、すぐにアイテムボタンにセットしよう。即座に役に立つ場合が多いのだ。

また、ダンジョン内ではリンクの目の動きにも注意しよう。リンクが見ている方向に、自分が気が付かなかった何らかの仕掛けがあり、それがクリアのヒントになることもある。



↑竜のほこらのダンジョンでは、メドリがくれたカギつめロープを脱出のときにさっそく使用する。すぐに使える場合が多いのだ




↑リンクが何かに注目していたら、その方角をチェックしてみよう。攻略に役立つ何かを発見できるはずだ



海図を見てみよう

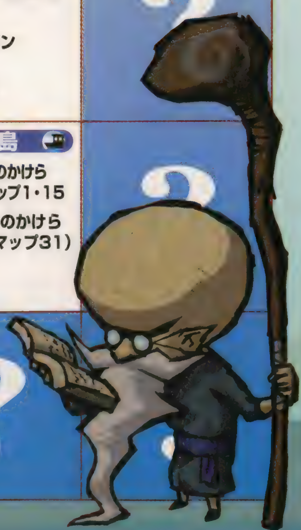
今回の攻略で訪れることになる島々の位置と、そこで手に入るお宝の一部を紹介しよう。今後の冒険で明らかになる部分については、伏せていたり「？？？」になっている。次号の情報を待て！

海図上のアイコン			
島やダンジョンで手に入る主なアイテム	ダイオクタのいる海域と倒して手に入るアイテム	センスイ鑑のある海域と手に入るアイテム	サルベージで手に入るアイテム（使用する宝のマップ）
やぐらマップに載っている海域	光の輪出現マップに載っている海域	テリーショップが出現する海域	

	1	2	3	4	5	6	7
A	魔獣島 ハートのかけら ？？？	？	北の妖精島 宝のマップ22 200ルピー（宝のマップ24）	？	？	？	？
B	？	？	？	タウラ島 ハートのかけら×4 宝のマップ7・18・23・24・29・31・33・38 チンクルマップ 1ルピー（宝のマップ18）	足形島 ハートのかけら ハートのかけら（宝のマップ30）	竜の島 ハートのかけら×2 宝のマップ11・39 200ルピー（宝のマップ39）	飛行やぐら ハートのかけら やぐらマップ ？？？
C	？	？	？	北の三角島 ？？？	？	？	？
D	？	魚の島 ハートのかけら ？？？	一の目島 宝のマップ21 光の輪出現マップ（宝のマップ21）	？	神の塔 宝のマップ6・30 ？？？	東の三角島 200ルピー（宝のマップ34）	？
E	？	鉄の島 トライフォースのマップ1 ？？？	巨顔石島 ハートのかけら ？？？	南の三角島 ？？？	ダレの島 ？？？ 100ルピー 200ルピー（宝のマップ1）	バクダン島 ハートのかけら あきビン ？？？	？
F	？	五の目島 ？？？	さめ島 ？？？	南の妖精島 ？？？	？	森の島 ハートのかけら 宝のマップ1・15 ハートのかけら（宝のマップ31）	？
G	？	プロロ島 ハートのかけら×3 ？？？	？	？	？	？	？







はみだしタクト

赤獅子の王に乗って海図（海）のはずれまで行くと、「これ以上行くのは危険だ」と言われ、強制的にターンさせられる。泳げば先に進めるが、そのうちおぼれてしまうので試したりしないように。

宝のマップでサルベージ！

宝のマップに示された位置でサルベージすると、貴重なアイテムを引き上げることができる。まず赤獅子の王に乗って海に出よう。そして宝のマップを開き、そのマップがどこの海域を表しているのかを確認するのだ。海域を確認するには、あらかじめ魚男にエサをやって海図に情報を書き込んでおいてもらう必要がある。

海域を確認できたらその海域に移動し、大きな光の輪を探そう。光の輪が見つかったらそこに近づき、右の画面で赤獅子の王をマークの真上まで移動させ、そこでサルベージしよう。これで貴重なアイテムが手に入るのだ。すべてのアイテムを見つけよう！



⬆光の輪の近くまで接近したら、この画面を確認しながら、赤獅子の王をサルベージポイントまで慎重に移動しよう



⬆見事に宝箱を引き上げることができた。サルベージによってしか手に入らないアイテムもあるので、サルベージはとても重要だ

こんなマップも手に入る！

このゲームでは、宝のマップだけではなく、ほかにも数多くのマップが手に入る。今回の攻略範囲だけに限っても、右のようなマップが手に入るのだ。それぞれの入手場所については左ページのマップ、また入手方法については、次のページから始まる各島の攻略情報を確認しよう。

光の輪出現マップでは、主にルピーが手に入る光の輪の集合海域を確認できる。また、現時点ではその使い方すらはっきりしないマップもある。

今回の攻略範囲で入手できるマップ（カッコ内は入手できる海域）

●テリーマップ	……………テリーショップがある海域がわかる（※テリーマップの入手方法はP48を見よう）
●チンクルマップ（B4）	………チンクルの居場所が書いてある？
●やぐらマップ（B7）	…………やぐらのある海域がわかる
●光の輪出現マップ（D3）	……光の輪が出現する海域がわかる
●トライフォースのマップ1（E2）	‥？？？

トライフォースのマップ1



⬆鉄の島（E2）で手に入るトライフォースのマップ1。残念ながら、現時点では何が書いてあるかは分からない

チンクルマップ



⬆タウラ島でチンクルを救出すると、チンクルがお礼（？）にくれるのがこれ。ほのぼのとしていい感じだけど、なんのことやら…。

海の上にはまだまだ発見がある！

赤獅子王で海上を移動していると、実にさまざまなものに巡り会うだろう。ここでそれらの一部を紹介しよう。

テリーショップはいろいろな海域にある（左ページのマップを参照）。また、ダレの島（E5）の海域で出現するダイオクタは、目玉を狙って攻撃して倒そう。倒したあと出現するサルベージポイントでサルベージすれば、100ルピーが手に入る。

海上に散らばる数多くのものについては、次号以降でも詳しい情報を紹介していくので待っていて欲しい。

テリーショップ



⬆テリーショップはあちこちの海域にある。見つけたら立ち寄って、新しいアイテムを買ったり、不足品を補充したりしよう

ダイオクタ



⬆ダイオクタに出会ったら、ブーメランや勇者の弓で目玉を攻撃しよう。倒したあとサルベージを忘れずに

やぐら



⬆これがやぐら。はしごを伝ってやぐらに登ると、やぐらの上には敵がいる。その敵を倒すと、アイテムを手に入れることができるのだ

センスイ艦



⬆センスイ艦を外から見たところ。入り口から入ると中に敵がいる。その敵を全滅したりすることで、アイテムを手に入れることができる

サルベージ隊



⬆サルベージ隊はいろいろな海域に出現するようだ。ちなみにはじめて会ったとき、リンクに宝のマップ34をくれる

はみだしタクト

赤獅子の王に乗っているとき、海上の小さな竜巻に巻き込まれると、進行方向を変えられてしまう。赤獅子の王から降りて泳いでいる場合、竜巻には巻き込まれず、竜巻の中心にも近寄れない。



プロロ島～海賊船



平和な島にやってきた災いの種

青い海と白い雲。この日、誕生日をむかえたリンクは、プロロ島の見張り台で昼寝を楽しんでいた。しかし、こんなめでたい日に、大事件が起こるとは、夢にも思っていなかった…。

はみだしタクト

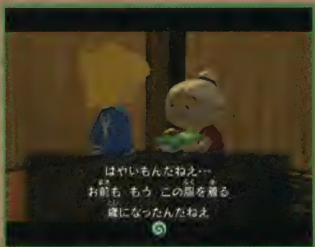
プロロ島にツボを持った女の人がいる。彼女の持っているツボを割ると、「…ひどい。大切なツボだったのに…。弁償して」と言われ、強制的に10ルピー奪われてしまうのだ。

攻略ルート情報

1 今日は何の日？

見張り台でリンクが寝ていると、妹のアリルがやってくる。本人は忘れていたが、今日はリンクの誕生日。その事でおばあちゃんが呼んでいるのを、アリルは知らせにきてくれたのだ。

島の人々も会いたがっているようなので、自分の家を目指しながら、島の人々との会話を楽しもう。



↑おばあちゃんが持っているのは勇者の服。プロロ島の風習で、リンクは今日１日この服を着ることになっているのだ

2 見張り台に戻ろう

家に戻って勇者の服に着替えたら、おばあちゃんにアリルを呼んできてと頼まれる。さっそく見張り台に戻ると、アリルは大事にしている望遠鏡を貸してくれるのだ。

望遠鏡をボタンにセットしたら、アリルの指示に従い、望遠鏡を使ってポストのあたりを見てみよう。



↑アリルからのお祝いは、この望遠鏡。と言ってもプレゼントではなくて、貸してくれるだけ。でもアリルの宝物なのだからしょうがない

3 怪鳥ジークロック登場、妖精の森へ急げ！

ポストの近くでは、ポストマンが上を見ながらあわてているようだ。望遠鏡を上に動かすと、巨大な怪鳥が少女を連れて飛んでいる。

さらには、怪鳥を追ってきたらしい海賊船まで登場。怪鳥は、海賊船の砲撃を受けて、少女を妖精の森に落としたまま逃げてしまう。

落ちてきた少女を助けるため、妖精の森に行きたいが、何の準備もなしに森に入るのは危険。まずは、どこかで武器を調達するのが先だ。



↑望遠鏡をのぞくと、ポストの近くにはポストマンがいた。ポストマンは上を見てあわてているので、上の様子を見てみよう



↑海賊船は、怪鳥めがけて大砲を乱射。命中はしたものの、そのせいで怪鳥が連れていた少女が、妖精の森に落下してしまう…

プロロ島を探険しよう

プロロ島の人々は、みんないい人たちばかり。話しかければ、いろいろとためになることを教えてくれるので、積極的に話しかけていこう。それ以外にも、ここまでにできることはたくさんある。ストーリーを進めるのもいいが、あえて寄り道を楽しむのもまた一興だ。



↑リンクの家の下には、しゃがんで進める場所がある。奥まで進めば、宝箱の中から早くもハートのかけらをゲットできる



↑この島には3匹の野ブタがいる。野ブタをつかまえてこの柵の中に入れると、おばさんが1匹につき20ルピーのごほうびをくれる



↑草刈りをしている人の家に入ってみよう。ベッドの下に通路があるはず。奥の部屋には20ルピーの宝箱がある。もしかしてヘソクリ？



↑浜辺に停泊している船は、テリーのお店。ここでは20ルピーでエサ袋が買える。まだ使うことはないが、買っておいて損はない



4 勇者の剣をゲット!

平和なプロロ島で、いまどき武器を持っていそうなのは赤シャチただ一人。赤シャチの家に入ると、彼はまず剣術を教えてくれる。ここでしっかり操作を覚えて剣術をマスターしておこう。

ひととおり剣術を教えてもらうと、ついに勇者の剣をゲット。これで準備は完了、妖精の森へ向かおう。



⬆プロロ島で唯一剣術を知る男、赤シャチ。彼から剣術を教えてもらえば、戦闘時の操作はほぼマスターできるだろう

5 敵を倒してテトラを助け出せ

勇者の剣をゲットしたら、立ち入り禁止の看板を抜けてさらに奥へ。その先にある橋を渡れば、妖精の森だ。

森の中にはボコブリンが1体いるので、ここで実戦のコツをつかもう。さらに奥へ進み、少女の姿を見つけると、空から2体のボコブリンが襲いかかってくる。これを倒すと、木の枝に引っかかっていた少女が意識を取り戻し地面に落ちるのだ。

この少女の名は、テトラ。なんとあの海賊船のキャプテンなのだ。



⬆森の途中には、妖精の泉跡が。見てのとおり今は岩があるだけで、泉は枯れてしまっている。この岩の存在を覚えておこう



⬆森の奥では、2体のボコブリンを相手に戦わなければならない。意外と素早い動きをするので、攻撃するときは空振りに注意

6 さらわれたアリル

意識を取り戻したテトラは、助けにきた子分とリンクを残して森を出ていってしまう。テトラを追って森を出ると、橋の向こう側にはアリルが迎えに来てくれていた。

しかし次の瞬間、あの怪鳥が飛んできてアリルを連れ去ってしまう。怪鳥はどこへ向かったのだろう…。



⬆撃退したと思っていた怪鳥が、再度登場。連れ去られたのは、テトラではなくアリル。相手が空の上では、リンクも手が出せない

7 テトラとの交渉

さらわれたアリルを探すため、海賊船に乗せてほしいところだが、そう簡単には乗せてくれそうにない。しかし、一部始終を見ていたポストマンの話を聞いたテトラは、条件付きで乗船を許可してくれる。

その条件とは、盾を持ってくること。とにかく盾を探してこよう。

8 勇者の盾をゲットしよう

盾ならリンクの家の壁に飾っていたものがあるはず。しかし、家に戻って壁を探しても盾は見つからない。

おばあちゃんに話しかけると、隠していた勇者の盾を渡してくれる。これでテトラのだした条件はクリア。あとは浜辺に戻れば、海賊船に乗せてもらえるようになるのだ。

9 海賊船、出航!

浜辺に戻ってテトラに話しかけると、すぐに出発するかどうか聞いてくれる。プロロ島でやりのこしたことがなければ、すぐに出発しよう。

ポストマンの話では、怪鳥は魔獣島にいるらしい。海賊船は魔獣島に向かってくれるので、船内に入って海賊の先輩であるニコの試験に挑戦しよう。



⬆海賊船に乗って出航すると、しばらくの間はプロロ島には戻れない。島のみんなとは別に、おばあちゃんは家から見送ってくれる

ニコの試験にチャレンジ

海賊船の船内では、ニコから海賊の試験を受けることになる。試験の内容は、ロープを使ってニコのいる足場までたどり着くこと。

ロープを使ったアクションはこの先何度も使うので、ここでしっかり練習しておこう。クリアすると、ごほうびとしてエモノ袋がゲットできる。



⬆ニコの説明をよく聞いて、試験にチャレンジ。ここでロープの扱いに慣れておこう。ニコが言うには、クリアには1年かかるらしい…

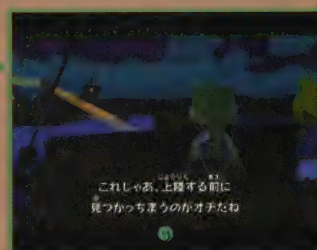


⬆クリアするまでは、何度でもチャレンジできるので失敗しても心配はいらない。ごほうびをめざして、挑戦あるのみだ

10 魔獣島上陸作戦

ニコの試験を見事クリアしてエモノ袋をゲットすると、テトラから魔獣島に着いた知らせを受ける。甲板に出てテトラに会いにいこう。

魔獣島は警戒が厳重なため、海賊船で近づくのは困難。ふと気がつくと、いつのまにかリンクはタルの中。なんと大砲で飛ばされることに…。

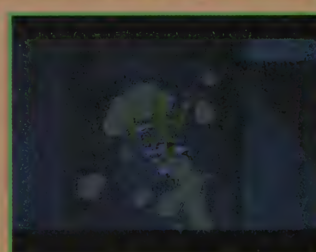


⬆かつてはテトラたちと別の海賊がいたという魔獣島。今ではよりぶっそうになり、まるで要塞のようになってしまっている

ストーリーガイド 勇者の剣がなくなった?

有無をいわさず大砲で発射されたリンク。魔獣島の壁に激突したものの、なんとか上陸には成功した。

しかし、そのときに大事な勇者の剣が、魔獣島の最上部に落ちてしまう。これからというときに、突然丸腰になってしまったが、もう後戻りはできない。落とした剣を探し、アリルを助け出すためにも、覚悟を決めて魔獣島の最上部を目指そう。



⬆大砲の弾となったリンクは、魔獣島の壁に思いっきり激突。テトラたちは、いつもやっているらしいけど、本当なのだろうか?

はみだしタクト 赤シャチに何も話しかけずいきなり攻撃すると、赤シャチが怒る。3回目に攻撃したとき、赤シャチが本気で怒り、驚いたリンクは後ろにすっ飛んで転んでしまう。ダメージは受けない。



魔獣島

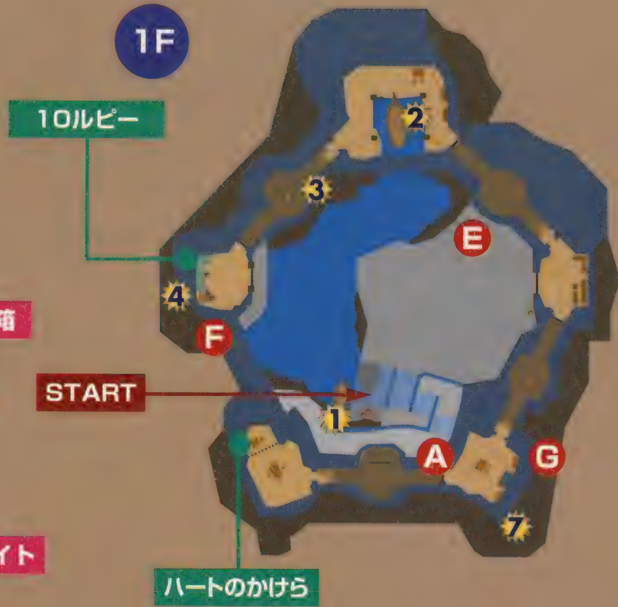
厳重な警戒をかいくぐり、島へ上陸

サーチライトで照らされた魔獣島の島影は、恐ろしい要塞のようだ。ここの最上部には、怪鳥ジークロックとさらわれたアリルがいるはず。勇者の剣は落としたけれど、勇気を出して、潜入だ！



魔獣島　マップ







攻略ルート情報

1 テトラからの通信

魔獣島に上陸してすぐに、テトラの声が聞こえる。これはテトラが持たせてくれた海賊のお守りのおかげ。

今後、魔獣島の攻略中にAボタンのアイコンの形が変わったら、それはテトラがヒントを教えてくれる合図だ。テトラのヒントは、魔獣島を攻略するうえでとても役に立つのだ。



⬆テトラがヒントをくれるときは、アイコンの形が変わると同時にコントローラが振動する。振動機能はオンにしておこう

2 海側の扉から潜入しよう

サーチライトの光は、タルをかぶって動かなければやり過ごせる。階段の上の広場にも内部への扉があるが、サーチライトの光をかわす必要がある。

ここでは、もう一つの入り口である海側の扉から内部に進もう。ここからなら、サーチライトで発見される心配をせずに進めるのだ。

はみだしタクト

敵が持っていた武器でも回転斬りをすることができる。コマンドは剣での回転斬りと同じだ（Bボタンをしばらく押してから放す、またはコントロールスティック一回転＋Bボタン）。

3 モリブリンに見つかるな！

通路では、ランプを持ったモリブリンが警備をしている。発見されると牢屋に放りこまれてしまうのだ。

リンクは武器がないので、攻撃はできない。サーチライトと同様に、近くにあるタルをかぶって移動しよう。モリブリンが見ているときは動きを止めて、見ていないときに移動するのだ。

牢屋に放りこまれたら？

サーチライトやモリブリンに発見されると、強制的に2Fの牢屋に放りこまれてしまう。牢屋内の中央にあるテーブルに乗り、そこから棚にジャンプして、置いてあるツボを持ち上げてみよう。小さな通路が見つかるはずだ。しゃがんで通路に入って進んでいけば、簡単に牢屋から抜け出せる。



⬆モリブリンとの距離が遠い場合、にらまれるだけで発見されない場合がある。でも、ヘタに動くと見つかって牢屋行きだ

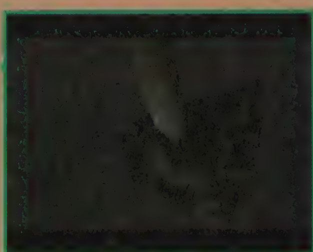


⬆牢屋から出るには、まずはツボで隠された通路を見つけよう。テトラもヒントをくれるが、場所までは教えてくれない

4 2Fにのぼろう

部屋の壁には、動く石像が設置されている。部屋の中央付近を歩いていると石像からのビーム攻撃を受けるので、とても危険。できるだけ壁際を移動するように心がけること。

部屋に置かれている宝箱から10ルピーをゲットしたら、はしごをのぼって2Fに移動しよう。



⬆壁にあるこの石像は、リンクを見つけると目からビームを放つ。部屋の床にあるじゅうたん部分には近づかないように

5 サーチライトを停止

部屋を出て、外部の通路からはサーチライトへ道が続いている。サーチライトはボコブリンが動かしているので、盾で攻撃をはじいて武器を奪うか、ツボにさしてあるボコの棒を使って倒してしまおう。サーチライトは全部で3つ。ついでに、ここから北にあるサーチライトも止めておけば安心だ。



⬆ここまできた道とは別に、北のサーチライトへ続く道がのびている。この道に降りて、2つめのサーチライトを止めにいこう

6 2Fと1Fで宝箱をゲット！

まずは2Fの宝箱から、ダンジョンマップをゲット。その後、1Fへ飛び降りよう。落下によるダメージはない。

部屋のすみにツボがたくさん置かれているが、その奥にスイッチが隠されているのだ。スイッチを踏むと部屋にある扉が開き、ハートのかけらの宝箱へたどり着ける。

7 2Fに戻ってサーチライトへ

この部屋のはしごを使って、再び2Fへ戻ろう。2Fにはコンパスが入った宝箱があるので、忘れずにゲット。

それがすんだら部屋を出て、この部屋の上にあるサーチライトに向かおう。サーチライトはここにあるのが最後。しかし、まだモリブリンがいるので、発見されないように注意しよう。

8 木箱の使い道

このあたりで見かける2つの木箱。この木箱を押して下に落としておくと、ショートカット用のはしごに登れるようになる。もし、この先で牢屋に戻されると、ここまで来るのは非常に面倒。そんなときのために、やはり2つとも下に落としておいたほうがいいだろう。転ばぬ先の杖だ。

9 壁にはりついて移動しよう

突然道がなくなっているように見えるが、足元に注目。壁からわずかに飛び出している細い道があるのだ。

このわずかな足場を利用して、壁にはりついて移動しよう。はりつき移動中はAボタンを離さないように注意。

ここを抜けることができたら、最上部の部屋までもう少しだ。

10 勇者の剣をひろえ

ここまでたどり着くと、ついに落とした勇者の剣を見つけられる。しかし、同時に扉の前にいるボコブリンにも発見されてしまう。

まずはボコブリンの攻撃をかわし、勇者の剣をひろうことが先決。武器さえあれば、こっちのもの。遠慮なく反撃に転じるとしよう。

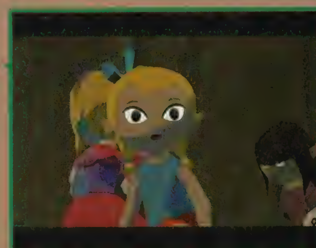


⬆大事な勇者の剣を再びゲット。あとはボコブリンを倒して、目の前の扉を開くだけ。戦闘中は床から出ているトゲに気をつけよう

11 アリルを発見！

ボコブリンを倒して開いた扉の先では、檻に閉じこめられたアリルを発見。ほかにもアリルと同様にさらわれた女の子がいるようだ。

檻に近づこうとすると、上空からアリルをさらったジークロックがリンクに襲いかかってくる。今度はリンクが捕まえられてしまった…。

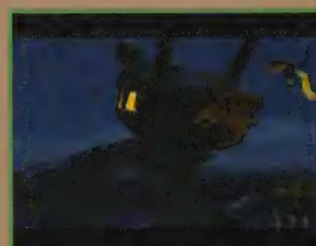


⬆助けに来てくれたリンクに気がついておどろくアリル。意外と元気なご様子。檻の中には、さらわれたほかの女の子も見える

ストーリーガイド　はたしてリンクの運命は？

プロロ島を出て、せっかくアリルとの再会をはたしたのに、そのままハッピーエンドにはならなかった。

リンクを捕まえたジークロックは、魔獣島の外へ。それを見送る黒い影があった。彼の名はガノンドロフ。この平和な世界に現れたとても恐ろしい存在だ。しばらくして目が覚めると、そこは小さな船の上。しかも、その船は、なんとしゃべる船だった…。



⬆アリルに続いてリンクまでもが、ジークロックに捕まえられてしまう。その様子を静かに見つめるのは…ガノンドロフだ！

はみだしタクト

ツボを壊すとき、剣で斬って壊すと、ツボの中のアイテムはツボがあった場所に出現するので取るのが楽。でも複数のアイテムが入っていた場合、ツボのあった場所の回りにアイテムが散らばる。



タウラ島



人と品物が集まる、活気のある港町

タウラ島は、プロロ島よりも人も多く町も大きい。ハイラルの世界では、もっとも活気のある島だ。ジークロックにさらわれたリンクは、この島で目を覚まし、赤獅子の王と出会った…。

はみだしタクト

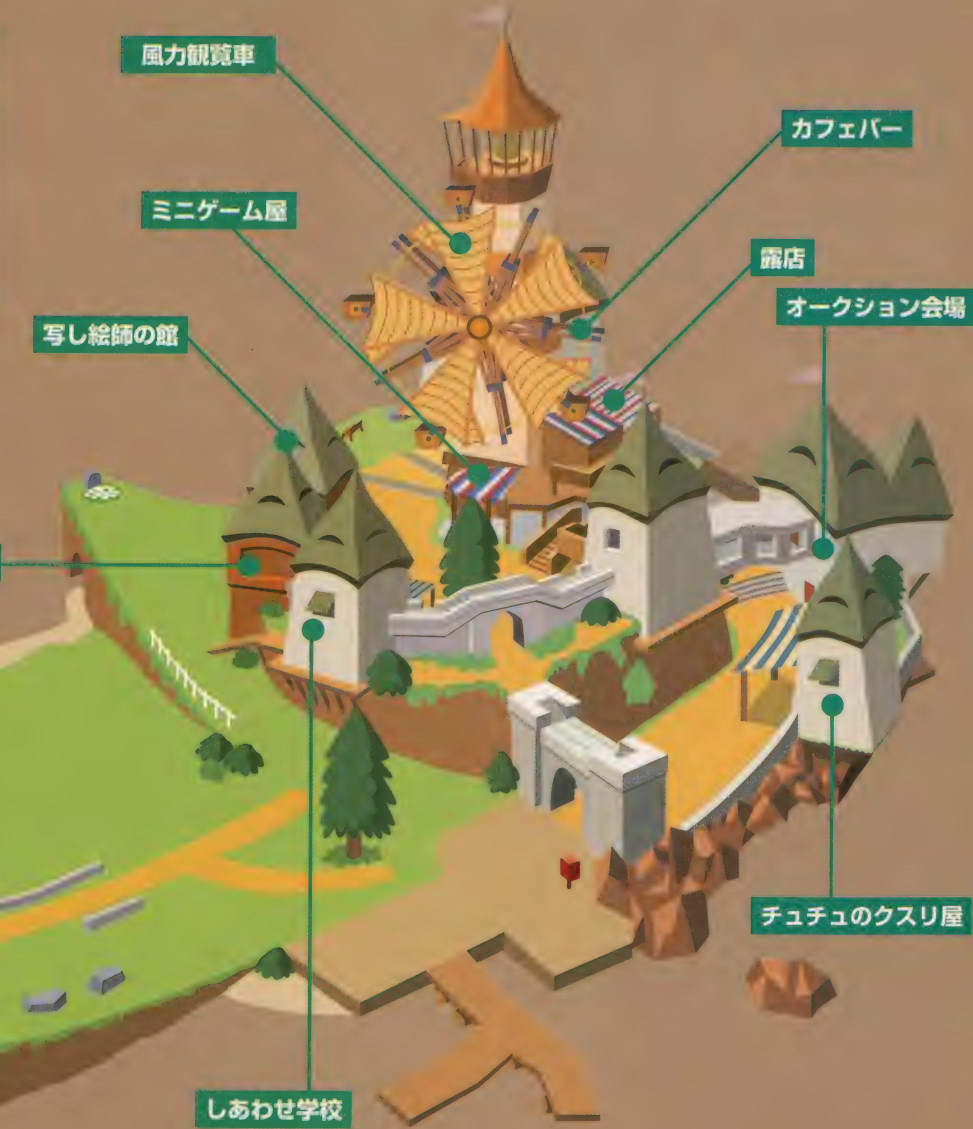
タウラ島にいる子豚を攻撃し続けると、子豚が怒って赤くなり、リンクを追いかけてくる。子豚に攻撃されるとダメージを受ける。海に逃げれば子豚も海水に入り、そこで子豚の怒りはおさまる。

タウラ島　マップ

タウラ島の裏側を見る



⬆ヒョイの実を使ってカモメを操り、タウラ島を裏側から見たところ。かなり大きな島なので、一通り飛んで回るのも一苦労させられる



攻略ルート情報

1 船の帆を探そう

リンクはしゃべる船、赤獅子の王の上で目を覚ます。赤獅子の王はリンクに協力してくれるつもりなのだが、海を進むために必要な帆がないらしい。

船の帆は、この島の露店で簡単に買えるので、すぐにゲットしよう。そのあとは、少し島全体を歩き回ってみるのもいいだろう。



↑船の帆は、露店で買える。80ルピーを払えばここでの目的は終了する。せっかくなので、このあとは島をゆっくり観光しよう

●バクダン屋

この島で、いやこの世界で唯一のバクダン専門店。そのせいか値段は非常に高く設定されていて、リンクには手も足も出せない。

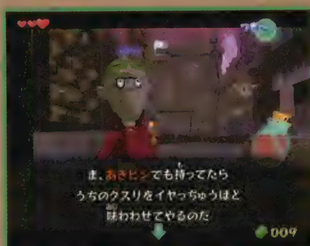
そもそも店主がリンクのような子供を相手にしていないらしく、接客の態度もきわめて悪い。しかたがないので、バクダンはあきらめよう…。



↑現在のリンクはたったの200ルピーまでしかルピーを持てない。この値段では、どうがんばってもバクダンは買えない

●チュチュのクスリ屋

ここではチュチュゼリーというアイテムを使ってクスリを作っている。しかし、クスリを売ってもらうにはあきビンが必要なので、今はクスリは買えない。この先、あきビンとチュチュゼリーをゲットしたら、このお店に持ってきてみよう。新しいクスリを作ってもらえるのだ。



↑最初から売っているのは、赤いクスリのみ。だが、それもあきビンがないと売ってもらえない。あきビンをゲットしてまた来よう

おませなヒントちゃん

浜辺の近くにある花畑で遊んでいるのは、人呼んでおませなヒントちゃん。この子たちに2ルピーをあげると、ちょっとしたヒントを教えてくれる。ストーリーやイベントの進み具合によってヒントの内容は変化するので、ときどき聞いてみると役に立つかも?



↑ヒントちゃんは2ルピーでヒントを教えてくれる。2ルピーくらいなら安いもの。たまにはおこづかいをあげてみよう

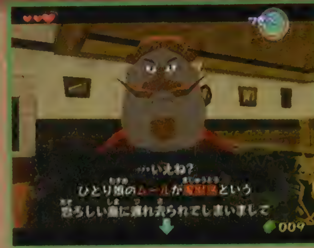


↑もらえるヒントはあまり重要ではないが、意外と気づいていないことも教えてくれる。草むらにツボがあるって知ってた?

●オークション会場

夜になると、ここではオークションが開かれる。だが、今は夜にならないので、残念ながら参加することはできない。雰囲気だけ楽しもう。

また、2Fにはこの建物の主人であるお金持ちが住んでいる。彼の娘もジークロックにさらわれたらしく、リンクに助けを求めてくるのだ。



↑毎晩オークションが開かれるのも、この人が下の階を提供してくれているおかげ。彼の娘もジークロックにさらわれている

●露店

船の帆を売ってくれる、ありがたいお店。実はまだ品物がなく、売ってくれた船の帆も、店主のスズナリさんがこの島へ来るときに使っていたもの。

リンクが支払った80ルピーを元に、これから商品をそろえようとしているのだ。商売の成功を、あたたかく見守ってあげよう。

●カフェバー

露店の上にあるのは、カフェバー。何かが売られているわけではなく、人が集まる場所となっている。

昼間のお客は一人しかいないが、夜になれば、お客も雰囲気もガラリと変化するはず。今は夜のカフェバーを見ることはできないので、夜タウラ島に寄ることがあったらまた来よう。



↑カウンターごしに話しかければ、さっぱりとした口調で対応してくれる。ちなみに昼と夜では、カフェバーのお客も変わる

ミニゲーム屋でお宝をゲット!

ミニゲーム屋でミニゲームをプレイするには10ルピーが必要。8×8マスの中に隠れている大・中・小の船を、バクダン24発以内ですべて撃沈させるのだ。

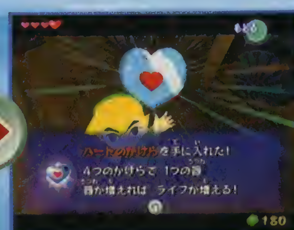
1回クリアするとハートのかけら。2回クリアで宝のマップ7がもらえる。それとは別に、19発以下でクリアして新記録を達成すると、宝のマップ23もゲットできるのだ。運に頼る要素が大きいがチャレンジしてみよう。



↑ミニゲームの説明はよく聞いておこう。普段はやる気のなさそうな店主も、説明中は妙に熱のこもった演技を見せてくれる



↑大は4発、中は3発、小は2発のバクダンがヒットしたら撃沈となる。運悪く、後半に小の船が残ってしまうと少々きつい



↑最初の賞品は、なんとハートのかけら。これは、ぜひとも成功させてゲットしたい。宝のマップも2つゲットできるのだ

はみだしタクト

タウラ島のバクダン屋に裏口から入り、店主の目の前に飛び降りてみよう。「…入り口から入ってくださいよ。トビラってものがあるでやんしょ?」と言われてしまうのだ。

●風力観覧車

ミニゲーム屋の上にある、風の力で動く大きな観覧車。現在は止まっているが、風向きが悪いだけで壊れているわけではないようだ。

この時点で風向きを変えることはできないが、観覧車が動く風向きのとき、裏にあるスイッチを作動させると動きだす仕組みになっている。



⬆風向きが悪いので、風力観覧車は動かない。このタウラ島で最も高い建物なので、動いていたらきれいな景色が楽しめたはずなのに…

●写し絵師の館

写し絵の研究をしているゲンゾーさんの家。昔、家に泊めてあげた男に大事な写し絵の箱を盗まれたため、初めてここへ来たリンクをまったく信用してくれない。

その写し絵の箱を盗んだ男は島の牢屋に捕まっていたが、最後まで写し絵の箱は見つからなかったらしい…。



⬆過去の苦い思い出が原因で、よそ者であるリンクに冷たい反応をする。どうしたら信用してくれるのか島を歩いて考えよう

●しあわせ教室

この道20年のベテラン、マリー先生が開いている学校。子供たちに本当のしあわせを教えるのが目的らしい。

最近では外にいる4人組、キラービーに手を焼いているようだ。お店ではないので、訪れる機会は少ないかもしれないが、せめて場所だけは忘れずに覚えておこう。

チンクルを牢屋から出してあげよう

タウラ島の牢屋には、チンクルが捕まっている。話によると、怪しい人に間違えられて捕まってしまったらしい。部屋のすみにあるツボの奥にスイッチが隠れているので、それを踏んでチンクルを牢屋から出そう。チンクルは、お礼にチンクルシーバーとチンクルマップをくれるのだ。



⬆牢屋の扉を開けるのはとても簡単。3つのツボで隠されているスイッチを探して踏むだけ。無実のチンクルを助けてあげよう

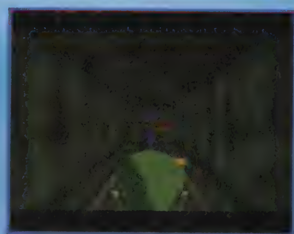


⬆チンクルからのお礼は、チンクルシーバーとチンクルマップ。チンクルシーバーについては、右ページを見よう

写し絵の箱をゲット！

チンクルが捕まっていた牢屋に入って、木箱をずらしてみよう。小さな通路が見つかるはず。この通路はちょっとした迷路のようになっている。分かれ道を「右、左、上、右、左、上、左、右、右、上、右」の順に選択して進むと、写し絵の箱がゲットできる。

このあと、写し絵師の館へいくと、ゲンゾーさんはリンクを信用して家の奥にも進めるようになるのだ。



⬆通路の途中には床の色が違う部分がある。そこへ進むと、ネズミに床を開けられて、赤獅子の王の場所へ戻されてしまう

キラービーとかくれんぼで対決

マリー先生からキラービーのリーダー、イワンを連れてきてほしいと頼まれたあと、キラービーと話すとかくれんぼで勝負することになる。キラービーのメンバーは、発見すると逃げ出すので追いかけて捕まえよう。全員捕まえると、ハートのかけらをゲットできる。



⬆門の近くにある、大きな木の頂上に立っている。リンクは木に登れないので、回転アタックで木から落として捕まえよう



⬆バクダン屋の裏に隠れている。バクダン屋の裏へ行くためには、西側の壁にはりついて移動する必要があるのだ



⬆未来のカリスマダンサーを目指しているトゥさん。彼の前にある石碑の裏にまわると簡単に発見できる。だが、捕まえるのが大変だ



⬆タウラ島の門の上にある道まで移動しよう。その近くにある草の後ろに隠れている。4人の中でもっとも発見しにくいだろう

マリー先生の誕生日

かくれんぼを終えてマリー先生と話すと50ルピーもらえる。その後、キラービーの話を聞いて、バクダン屋の近くの木に回転アタックをあてると、幸せのペンダントが落ちてくるので、マリー先生に渡そう。ここでさらに20ルピーゲットできる。キラービーが先生のために用意していたのだ。

ストーリーガイド 竜の島へ出発だ！

船の帆をゲットして赤獅子の王のところへ戻ると、さっそく冒険の再開となる。船の帆を広げたら、風向きを表す黄色い矢印と進みたい方向をあわせよう。次の目的地である竜の島までは、基本的に一直線。タウラ島から東に進んでいれば、迷わず竜の島にたどり着けるはずだ。それほど長い時間ではないが、ここで海の上での操作感覚になれておくとよいだろう。



⬆船の帆があれば、広い海へ出ても風を受けて疾走することができる。操作方法は、赤獅子の王の話でよく確認しておこう

はみだしタクト

ポストに話しかけると、話しかけた時間帯に応じて「グ～ッド イブニ～ング」などとあいさつしてくれる。また、手紙以外のものをポストに入れると、ペッと吐き出されてしまう。

チンクルと協力プレイ！

チンクルからもらったチンクルシーバー。このアイテムを使えば、なんとチンクルと協力して冒険を楽しむことができるのだ。

もちろんリンクだけで冒険を続けることもできるが、せっかくゲットしたのだから、ぜひ一度はチンクルシーバーを使って協力プレイを楽しんでみよう。今までにない、新鮮な気持ちでプレイできることうけあいだ。



チンクルを呼び出す前に

チンクルシーバーを使うためには「風のタクト」をプレイできる環境のほかに、あと2つ用意しなくてはいけないものがある。

まずは、これらを用意することから始めよう。

用意するもの

- ゲームボーイアドバンス
- ニンテンドーゲームキューブGBAケーブル



⬆準備ができたら、実際にチンクルシーバーを使ってチンクルを呼び出してみよう。上の画面になったら、あと少しだけ待つのだ

チンクルシーバーの使い方

●まずは呼び出してみよう

各機器を正しく接続し、呼び出しが成功していると、テレビ画面のリンクの足下には、緑色のカーソルが出現しているはずだ。このカーソルをGBAで操作することで、協力プレイが可能となる。GBAの方でも専用の画面が現れているので、チンクルはGBAの画面を見ながら操作しよう。



⬆GBAのAボタンで呼びかけると、テレビ画面のリンクが反応する。カーソルには、チンクルの顔がしっかりきざまれている

●GBAでいろいろな情報がわかる

チンクルと協力することで、普段はわからない情報も知ることができる。

例えば、敵にチンクルのカーソルをあわせると、GBAの画面には敵の名前と簡単な対処法が表示されるようになる。ささいなことかもしれないが、リンクのみで冒険をしていては、なかなか知ることのできないレアな知識であることは間違いない。

また、冒険には関係ないが、チンクルの何気ないおしゃべりも協力プレイならではの魅力なのだ。



⬆近くに敵は見えないけれど、なんだかうかつに進むのは、危険な予感…。そんなときは、チンクルに周りの様子を調べてもらおう



⬆左の写真のとき、GBAの画面はこのようになっている。草むらには、ボコババが潜んでいるらしい。敵の位置がわかれば対処も楽になる

●海の上やダンジョンでも呼び出せる！

基本的にチンクルは、リンクがどこにいても呼び出すことができる。呼び出せないのは、左下にマップが表示されない家の中や、穴の中くらいだ。

常に呼び出しておくのもいいが、GBAの電池を消費してしまうので、必要のないときはGBAの電源は落としておくようにしよう。

アイテムを使ってもらおう

チンクルがいることでの最大の利点は、アイテムで冒険を手助けしてくれることだろう。チンクルが使えるアイテムは、クスリやバクダンなど10種類。多くのアイテムが、使用ごとにルピーが必要となるのはネックだが、使いこなせば、頼もしい相棒になってくれそうだ。

持っているルピーの総額を見ながら、アイテムを利用しよう。



⬆チンクルが使えるアイテムは、最初からすべてそろっている。ただし、ボタンにセットできるアイテムは一つだけ



⬆チンクルホバーを使うと5秒間だけ空中にいても落下しなくなる。工夫しだいでは、とてもおもしろい使い方ができそうだ



⬆チンクルボム。リンクがバクダンを投げるよりも遠くを、しかも正確に狙える。チンクル唯一の攻撃手段なのだ

チンクルが使えるアイテムは10種類

- **カモメのハネペン**（無料）マップに印をつけられる
- **チンクルボム**（10ルピー）カーソルの位置にバクダン攻撃
- **チンクルホバー**（30ルピー）5秒間だけ落下しなくなる
- **チンクルシールド**（40ルピー）10秒間ダメージを受けない
- **クルリンパ**（40ルピー）何が起こるかわからない
- **チンクルウオッチ**（無料）チンクルが時間をお知らせ
- **あかいせつめいしょ**（無料）操作を解説。海上ではあおになる
- **チンケルレッド**（20ルピー）リンクの体力を回復
- **チンケルグリーン**（40ルピー）リンクの魔力を回復
- **チンケルブルー**（80ルピー）リンクの体力と魔力を回復

はみだしタクト

赤獅子の王を攻撃すると、痛がっているような（？）様子を見せる。でもしばらく放っておくと、あくびをしたりする。赤獅子の王は、タフなのかのんびり屋なのかよく分からない…。



竜の島

空の精霊、ヴァルー様の異変

竜の島の頂上にいる巨大な竜は、風の精霊のヴァルー様。いつもは温厚なヴァルー様の様子がおかしいらしい。このままでは、竜の島に住むリト族が、いずれ飛べなくなってしまうのだ。



はみだしタクト

メドリをガケの上に向かって投げるとき、失敗するとメドリが岩かべにぶつかって目を回した状態になる。このときメドリに話しかけると、メドリのおもしろいセリフを聞くことができるのだ。

攻略ルート情報

1 赤獅子の王からのプレゼント

竜の島に到着すると、赤獅子の王から風のタクトを渡される。赤獅子の王の指示を聞いて3拍子、4拍子の振り方をマスターしよう。

こうして風のタクトをもらったものの、肝心なタクトの唄はまだなにも知らない。しばらくタクトのことは、忘れていてもいいだろう。

2 バクレツの実を使え

竜の島はいたるところに大きな岩があり、道をふさいでいる。そこで同じくいたるところに咲いているバクレツの実に注目。バクレツの実を持って岩の近くに置き、爆破しよう。

これを繰り返し、はりつき移動も使いつつ、道をのぼっていくと、ポストのある場所にたどり着くはずだ。



⬆バクレツの実は、見た目の通りバクダンと同じ使い方ができる。岩を壊すくらいは簡単なことだ。爆風には気をつけよう

3 ポストマンのオドリーと再会

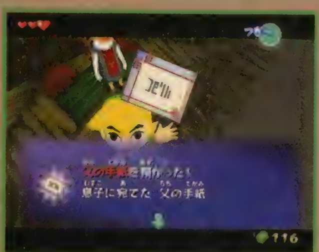
ポストよりも奥へ進むとプロロ島で会ったポストマンこと、オドリーと再会。ここでオドリーが配達袋をくれる。

さらに進むと、そこはリト族のすみかになっているのだ。リト族は、現在深刻な問題をかかえており、リンクの勇気を見こんだ族長から、息子のコモリに手紙を渡してほしいと頼まれる。

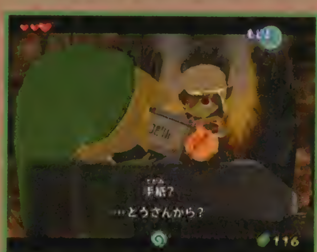
4 コモリに手紙を渡しに行こう

コモリあての手紙は、2Fにいるメドリという少女が持っている。彼女に会って、父の手紙を受け取ろう。

コモリの部屋は、１Fにある。コモリに手紙を渡しても、すっかり元気をなくしたコモリは、まったく心を開いてくれない。ここは、リンクが体を張って勇気を示す必要があるようだ。



⬆2Fにいるメドリから、父の手紙をゲット。メドリからは、コモリの様子を見たら竜の山の入り口へ来てほしいとお願いされる



⬆コモリは完全に引きこもり状態。彼が大事そうにかかえているのが、ディンの神珠だ。赤獅子の王の話では、これが重要なのだが…

ポストマンハウスでアルバイト

リト族のすみか2Fの奥にあるポストマンハウス。ここで手紙を仕分けるアルバイトができるのだ。成功するたびノルマがあがり、3回目の25枚をクリアすると、のちにバイト君が登場。

彼に伝説の25枚仕分けを披露してあげると、母への手紙をあずかることに。これをポストに出しておくと、やがてバイト君の母からハートのかけら同封の手紙が届くのだ。



⬆ノルマも増えるが、バイト料のルピーも増える。ハートのかけらゲット後もバイトできるので、ルピーがほしいときに利用しよう

5 メドリをガケの上へ

竜の山の入り口ではメドリが待っている。様子がおかしいヴァルー様の様子を見にいくというのだ。

まずはメドリをかついで岩の上へ移動。ここは一定時間で風向きが変わる。ガケ方向への追い風になったら、メドリをガケに向かって飛ばそう。成功すると、あきビンがもらえる。



⬆風向きは、宙を舞う火の粉の流れで確認できる。岩の上でメドリをかついで待機し、風向きが変わったら、メドリを飛ばそう

6 バクレツの実で泉を復活させよう

メドリからもらったあきビンに、泉の水を入れよう。壊れた橋をのぼって枯れているバクレツの実を見つけ、水をかけると実は復活する。その場所から泉をふさぐ大岩めがけてバクレツの実を投げよう。

泉を泳いで向こう岸へ着くと、マグマの脇にツボをかかえた石像が2体立っている。ツボの中へバクレツの実を投げ入れて倒し、マグマを渡るための足場にするのだ。この先は、竜の山のほこらになっている。



⬆いくつかある枯れたバクレツの実は、どれを復活させてもOK。バクレツの実を投げて大岩を壊し、泉を復活させるのが目的だ

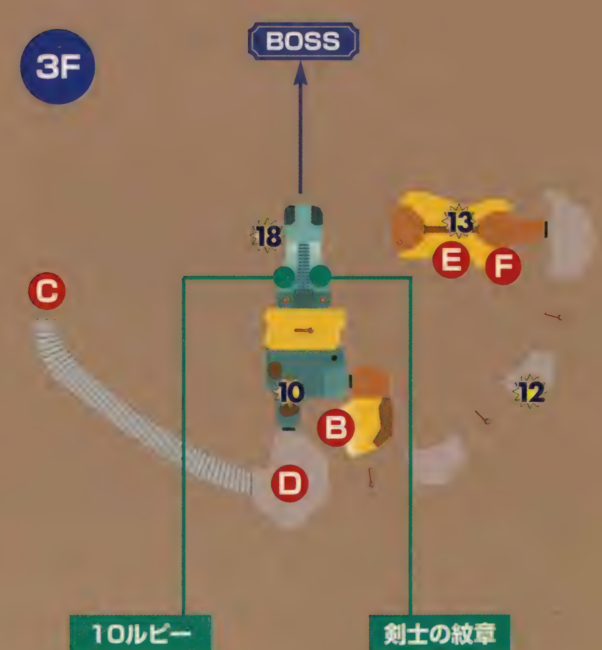


⬆ツボにバクレツの実を入れるのは、意外と難しい。実を投げることに気を取られて、うっかりマグマに落ちないように注意

竜の山のほこら　マップ









攻略ルート情報

1 トーチに火をつけろ

入り口をふさぐ3体の石像のうち、緑の石像以外を動かして、通路を確保。奥の部屋には2体のボコブリンがいるので、倒してボコの棒を奪おう。これに火をつけ、火のついていない2本のトーチに火をつけると、宝箱が出現。小さなカギをゲットできる。カギを使って扉を開け、次の部屋へ。



⬆ボコブリンの持っているボコの棒には最初から火がついている。これが消えてしまっても、火のついたトーチがあるので安心

はみだしタクト

竜の山のほこら内で湯気が出ている場所を見つけたら、湯気の上にツボを置いてみよう。湯気の力でツボが宙に浮いてしまうのだ。湯気を発見したら試してみよう。

はみだしタクト

敵の武器を持った状態でAボタンを押すと、その武器を投げてしまう。しかし、L注目しながら横っ飛びした直後にAボタンを押すと、武器を投げずにジャンプ斬りすることが可能だ。

2 マグマの上に足場を作ろう

少し大きめのツボには水が入っている。このツボをマグマに投げこむと、マグマが固まって、少しの間だけ足場として使えるのだ。

宝箱からダンジョンマップをゲットしたら、再び水の入ったツボを投げてマグマを固めて足場を確保。元に戻る前に 3 の部屋へ向かおう。

3 敵の武器を利用しよう

部屋に入ったとたん、目の前のバリケードを壊してボコブリンが襲いかかってくる。これを倒して武器を奪ったら、武器を使ってもう一カ所のバリケードを壊そう。奥へ進むと、さらにバリケードがあるのでこれも破壊。宝箱から小さなカギをゲットしたら、次の部屋へ移動しよう。

4 マグマに注意

長いはしごの中央付近に、マグマの吹き出すポイントがある。吹き出す間隔を見極めて、一気にはしごをのぼろう。さらに、その上にある壁にも吹き出すポイントがあるので、注意しよう。

はりつき移動で進めない場所では、ぶらさがって移動しよう。バクレツの実で岩を壊すと、扉が発見できる。



⬆マグマが吹き出してリンクが見えにくくなるようであれば、フリー視点を使って見やすくなるように視点を調整しよう

5 ボコの棒でバリケードを燃やせ

まずは普通に置いてある宝箱からコンパスをゲット。そのあとは、ツボに入っているボコの棒を利用しよう。トーチの火をボコの棒につけて、遠くに見えるバリケードに投げつけるのだ。バリケードは燃えて壊れるので、中の宝箱から小さなカギをゲットしよう。それから先の部屋へ移動だ。

6 鳥の巣を調べよう

カギつきの扉の前では、鳥の巣でカーゴロックが休んでいる。このカーゴロックと戦闘をして倒したら、鳥の巣を調べてみよう。

鳥の巣の中には、小さなカギが落ちている。これをひろって扉を開けよう。鳥の巣への道は細いので、落ちないように慎重に歩くこと。

7 大きなツボが使用可能に

この部屋に入ったら、すぐに左を向いてみよう。岩でふたをされた大きなツボがあるはずだ。近くにはバクレツの実があるので、ツボの上の岩に投げて岩を壊そう。

この大きなツボは、ダンジョン内に点在する別のツボとつながっていて、中に入ることで、ワープできるのだ。



⬆ツボの上にある岩は近くのバクレツの実を使って爆破。これでこの大きなツボは、いつでも使用可能となるのだ



⬆これと同じようなツボが、スタート地点の部屋にもあった。このツボに入ると、今はスタート地点のツボへワープできる

8 ボコブリンを探し出そう

部屋には最初からボコブリンがいるが、実はこのほかにもボコブリンが潜んでいるのだ。入ってきた扉の左にあるツボの中と、その奥に見えるたくさんのツボうちの一つ。これらにボコブリンがいるので、見つけだして全滅させよう。ボコブリンが全滅すると、はしごの上にある扉が開く。



⬆隠れている2体のうち、片方はこのツボに隠れている。姿を現したらすぐに襲いかかって来るので、油断は禁物



⬆もう片方のボコブリンはここ。この部屋では宝のマップ39が入った宝箱があるが、出現方法は、P41で確認しよう

9 マグマを利用して上の階へ

部屋の奥では下からマグマが吹き上げている。この位置に水の入ったツボを投げて足場を作れば、簡単なエレベータが完成。タイミングを見て上の階へ連れていってもらおう。

マグデイルがじゃまをしてくるが、水の入ったツボを投げつけて動きを止め、無視して進もう。

10 2つの岩を爆破しよう

この部屋はボス部屋の前にあたるが、この時点でボス部屋にはたどり着けない。とりあえずバクレツの実を使って2つある岩を壊そう。

片方の岩からは、大きなツボが出現。もう片方には扉が隠されているはず。ここでは、現れた扉を開けて先の部屋へと進んでいこう。

11 メドリを救出

くずれ落ちていく階段を走り抜け4Fへ到着。そこには、メドリが捕まっている。手始めに牢屋を見張っていた2体のボコブリンを倒すと、モリブリンが落ちてくる。モリブリンを倒したら、メドリの救出は完了。メドリからカギつめロープをもらおう。帰り道では、カギつめロープの練習だ。



⬆先にヴァルー様の元へ向かっていたはずのメドリだったが、敵には抵抗しきれなかったようだ。救出してカギつめロープをもらおう

12 カギつめロープを使いこなそう

バリケードを破って下に落ちると、3Fの扉の前。ここから 11 とは逆に進むと道が途切れている。上を向くとカギつめをかけるポイントがあるので、同じ調子で最後まで進んでいこう。最後にたどり着く足場には扉が待っているはずだ。再びほこらの内部に入って先に進もう。

13 ロープを切って橋を落とせ

この部屋に出現する2体のボコブリンを倒すと宝箱が出現するが、その場所は下の階。ここは、橋を支えるロープを切って橋を落として移動する。

ロープは、ボコの棒があれば火で燃やすのがベストだが、無い場合は慎重に剣で切っていこう。マグマに落ちるとやり直しになってしまう。

14 回転斬りだ！

巨大な鳥かごのようなものがぶらさがっている。床になっている部分は上から3本のロープでつながれているので、これを切ると、床部分が下へ落ちる仕組みだ。ロープを全て同時に切らないと、リンクだけが落ちてダメージを受けてしまう。ロープの中央で華麗に回転斬りをきめよう。



⬆コントロールスティックを使った回転斬りが苦手な場合は、Bボタンを押し続けながら移動して場所を定めてからBボタンを放そう

15 カギつめロープで扉を開けよう

この扉は、仕掛けによって開かない ようになっている。扉の前に赤いカギつめポイントが天井から下りているので、カギつめロープをかけよう。

実はこのポイント自体が仕掛けの解除スイッチになっているのだ。扉が開いたら、ロープから下りて先の部屋へ進んでいこう。

16 敵をまるめてスイッチの上へ

ボス部屋のカギが入っている宝箱は、火の壁に守られているため、このままでは近寄れない。となりにあるスイッチは押し続けている間のみ火の壁を消してくれるので、スイッチに乗せておくおもりが必要なのだ。

部屋に出現するマグテイルの目を突くと、まるまって動かなくなる。マグテイルが復活する前にスイッチの上に置いて、急いでボス部屋のカギをゲットしよう。あとは、ボスの部屋を目指すのみだ。



⬆マグテイルに近づくと、アゴを開いて攻撃態勢をとる。そのすきに目のあたりを狙って突きをヒットさせると、まるまってくれる



⬆まるまったマグテイルをスイッチの上へ。復活するまでの時間は短くはないが、素早く行動するにこしたことはないだろう

17 来た道を引き返そう

ボス部屋のカギをゲットしたら、迷わずボス部屋の前まで逆戻り。この部屋で、吹き出るマグマの上に足場を作って、3Fへ移動。13の部屋を出たら、12にある足場をカギつめロープで突破しよう。

次に見える扉の奥が、ボス部屋の前の部屋になっている。



⬆すでに何度も繰り返しているので迷うことはないだろうが、ツボを投げる位置や、足場に移るタイミングなどの操作ミスには注意

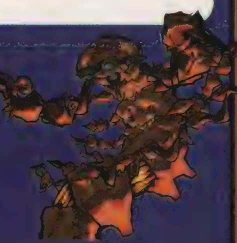


⬆ 12のときとは方向が逆になっているだけなのだが、着地位置がはしの方だと危険。心配ならば、方向転換をしよう

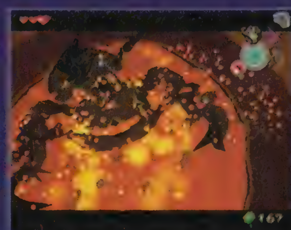
18 準備はOK？

カギつめロープでマグマを渡れば、いよいよむかえる決戦のとき。扉の前にある宝箱の中身をゲットして、ツボの中にいる妖精をあきビンに入れておこう。部屋には大きなツボがあるので、1Fの宝のマップ11をゲットしていなければ、今のうちに戻っておこう。全てOKなら、ボス戦へ…。

BOSS ゴーマ



ゴーマの上にはヴァルー様のしっぽが見えている。ここにカギつめロープをかけて天井を落とし、ゴーマヒビをいれよう。3回繰り返すと完全に外殻が割れる。以降は、ゴーマの目にカギつめロープをあててダウンさせ、目を剣で攻撃し続けよう。外殻を割るまでが、勝負の分かれ目だ。



⬆ヴァルー様のしっぽにぶらさがったら、すぐに飛び降りよう。天井が落ちてゴーマのかたい外殻にヒビが入っていく



⬆外殻がなくなったら、あまり恐ろしい相手ではない。弱点の目をひたすら攻撃して、反撃のヒマを与えないようにしよう

●石碑の前でタクトを使おう

ゴーマを倒したあとは、竜の島の外へ。コモリもリンクの勇姿を見て立ち直ったようだ。コモリからディンの神珠を受け取ったら、島の裏側にある石碑を訪れてみよう。

この石碑には、ヴァルー様の言っていた、風が自在に操れる風の唄が刻まれているのだ。

タクトの唄：1 風の唄



石碑の前で風のタクトを使うと、風の唄が覚えられる。このメロディを使うと、風向きを自由に変えることができる。とても重要なメロディだ。

タクトの振り方



ストーリーガイド 魚男が登場

風の唄を覚えたら、竜の島を離れよう。赤獅子の王の話では、次の目的地は森の島。海図に印がついているので、迷うことはないだろう。

竜の島を離れると、すぐに何者かに呼び止められる。声の主は魚男。彼らは各島の海域に住んでいて、近くで万能エサをまくと、海図により詳しい情報を書きこんでくれる。新たな海域に入ったら、魚男を探そう。



⬆口は悪いが、義理には厚い魚男。普段は海面を大きくジャンプしているので、見つけたら、近づいて万能エサをまこう

はみだしタクト

タクトを振るとき、黄色い点滅がメトロノームの中心に来た瞬間にCスティックを押すのは結構難しい。やや早めにCスティックを押すようにした方が、タクトの唄に合わせやすいのだ。



森の島

竜の島から南下して森の島へ

竜の島からまっすぐ南へと進むと、緑におおわれた森の島が見えてくる。森の中にいるデクの樹から、2つめの宝玉であるフロルの神珠を受け取ることが目的だが…。



攻略ルート情報

1 ボコババの弱点は茎

ボコババの頭に攻撃を当てると、茎をまっすぐ伸ばしてしばらく動かなくなる。この間に、茎を剣で斬ると倒すことができる。ボコババの頭を攻撃するときは、少し離れたところからジャンプ斬りを使おう。ジャンプ斬りなら、一撃でボコババの動きを止めることができ、安全に倒せる。



⬆ボコババの動きを止めたら、すばやく茎を斬ろう。ちなみに回転斬りなら、動きを止めなくても倒すことができる

2 オクタロックの攻撃は盾で跳ね返せ

オクタロックは、口から弾を吐いて攻撃してくる。盾で弾を跳ね返し、その弾でオクタロックを倒そう。オクタロックを倒したら、先へ進もう。



⬆オクタロックの姿が見えたら、すぐに盾を構えること。盾で攻撃を跳ね返し、オクタロックを倒そう



⬆2匹めのオクタロックは要注意。最初の攻撃は、足場にぶら下がってやり過ごそう。すぐに登ってしまうと攻撃を受けてしまう

川に落ちると戻されてしまう！

森の中へ向かうには、川にある足場の上を飛び移りながら進むことになる。ここの川の流れは速いため、川に落ちてしまうと、下まで強制的に流されてしまい、再び下から登ってこなければならなくなる。

足場から足場へジャンプするときや、カギつめロープを使って移動するときは、着地の位置に気をつけて移動するように。



⬆川に落ちてしまうと、どうすることもできない。そのまま川に流されて、滝から落ちてしまうのだ

3 ブイバパを使ってデクの葉をゲット

森の中でデクの樹との会話が終わると、デクの葉を取りに行くことになる。デクの葉は、デクの樹の頭の上にある。デクの樹の左側にあるブイババの中に入って、ブイババからブイババへとジャンプしながらデクの葉がある所まで登っていこう。デクの葉をゲットしたら、デクの葉を使って宙を飛び、禁断の森へと続く出口（コログがいる場所）へ向かおう。



⬆ブイババの中に入ったら、コントロールスティックの左右で飛ぶ方向を決める。ブイババから飛び出したら、上に倒して次のブイババへ



⬆Cスティックを倒してカメラを上方に移動させると、上から見下ろすことができる。上から見下ろすと、目的地までの距離がわかりやすい

4 まずは南西の島へ

森から外へ出ると、正面に禁断の森が見える。しかし、この位置からは禁断の森には届かない。禁断の森へ入るには、南西に見える島を中継する必要がある。風の唄で風向きを南西に変えてから、デクの葉でその島へ飛ぼう。

5 上昇気流に乗って禁断の森へ

南西の島に着地したら、そこに生えている草を剣で刈って、消費した魔法力を回復しよう。魔法力を回復したら、風の唄で風向きを北西に変える。あとは、島の周りを移動している上昇気流を利用して、禁断の森へと向かおう。

南西の島で禁断の島に向かって立ち、上昇気流が右手前に来たときにジャンプすれば上昇気流に乗ることができる。あとは、禁断の森へ飛んでいくだけだ。ちなみに、失敗して海に落ちた場合は、南西の島からやり直しとなる。



⬆上昇気流を利用しなければ、禁断の森へ着地することができない。上昇気流の動きに合わせて、ジャンプすること



⬆禁断の森の近くにいる敵は、デクの葉のバリアを使うことで、遠ざけることができる。しかし、魔法力を消費するので、使いすぎないように

はみだしタクト

手紙を出すとき、竜の島に近い場所から出すと送料が5ルピーで済む。しかし、竜の島から遠い場所で手紙を出すと、送料は20ルピーかかる。

禁断の森　ダンジョンマップ



はみだしタクト

デクの葉を使うと魔法力を消費し、魔法メーターが減少する。魔法メーターが0の状態でデクの葉を使うと、デクの葉は茎だけになり、本来の使い方ができなくなってしまうのだ。

はみだしタクト

デクの葉を使ってプロペラやリフトを操作するとき、デクの葉を何度も振る必要はない。いずれもデクの葉を一度だけ振って風を送ってやれば、プロペラは回るし、リフトも反対側まで移動する。

攻略ルート情報

1 ダンジョンマップをゲット

ダンジョンの中に入ったら、部屋の右奥にある宝箱の中からダンジョンマップをゲットしよう。

この部屋にある扉には、植物が張り付いているので、扉を開くことができない。この植物は、部屋の左奥にあるデクの実を、少し離れたところから投げつけると倒すことができる。



↑植物に近づきすぎると花びらを閉じてしまい、このときにデクの実を当てても倒すことはできない。少し離れてからデクの実を投げよう

2 ブイバパで2Fへ進もう

この部屋に入ったら、目の前にあるブイバパの中に入ろう。右側にあるブイバパに向かってジャンプして、デクの葉で飛ぶ。右側のブイバパに入ったら、次は左側のブイバパに向かって飛び、最後は2Fへジャンプしよう。

3 バクレツの実で植物を倒せ

この部屋の扉にも、1Fと同じように、植物が張り付いている。近くにデクの実がないので、ここではバクレツの実を使って倒すことになる。右側にあるバクレツの実を持って、植物のそばに落とすようにしよう。

4 デクの葉でリフトを操作しよう

部屋の奥に見える扉へは、奥にあるリフトに乗って移動することになる。左側にあるプロペラに向かってデクの葉を振るとプロペラが回り、リフトを引き寄せることができる。リフトに乗り、入ってきた扉に向かってデクの葉を振るとリフトが動き出し、部屋の奥へ移動することができるのだ。



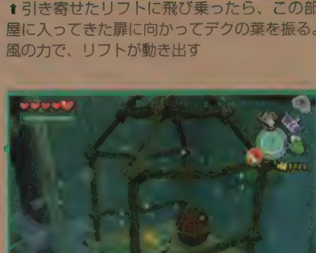
↑この部屋に入ったら、左側にあるプロペラに向かってデクの葉を振ろう。プロペラが回転することで、リフトが移動する仕組みになっている



↑引き寄せたリフトに飛び乗ったら、この部屋に入ってきた扉に向かってデクの葉を振る。風の力で、リフトが動き出す

5 デクの実で敵を倒せ

2Fからこの部屋に上がってきたら、4の部屋と同様に、デクの葉でリフトを操作し、デクの実がある足場へ移動しよう。デクの実をリフトに乗せたら、再びデクの葉でリフトを移動させて扉の前へ。扉に張り付いている植物めがけて、デクの実を投げよう。植物を倒したら、扉を開けて奥の部屋へ。



↑リフトや扉に張り付いている植物は、この禁断の森ではよく見かける。これらを見かけたら、プロペラやデクの実を探そう

6 デクの葉で転がそう

奥の扉に張り付いている植物を倒すには、部屋の中央にあるデクの実が必要。しかし、デクの実に近づこうとすると、地面から大きな茨が生えてきて、デクの実を取ることができない。入ってきた扉から、デクの葉を振ってみよう。すると、デクの実が奥へと転がり、持つことができるようになる。



↑デクの葉でデクの実を転がしたら、茨に当たらないように壁にそって部屋の奥へ。あとは、デクの実で植物を倒すだけだ

7 植物を倒して左の部屋へ進もう

カギつめロープを使って部屋の右側にある足場へ移動して、そこから巨大な花に飛び移る。部屋の奥にあるデクの実を持ったら、部屋の左側にある扉に張り付いている植物に向かってデクの実を投げよう。

8 地面から生えてくる茨に気をつけろ

この部屋は、地面のいたるところから茨が生えてくる。右下にあるルートを参考に、まずは A の場所へ向かおう。A からバクレツの実を投げて、宝箱の前にある格子を壊そう。宝箱からコンパスと小さなカギをゲットしたら 7 の部屋へ戻って、カギがかかっている扉を開けよう。



↑この部屋では、走って移動するのは危険。右のルートを参考に歩いていくと、地面から生えてくる茨でダメージを受けずに進めるはずだ



9 デクの葉で敵を吹き飛ばせ

この部屋から4Fへ進む途中にいるピーハットが非常にやっかい。このピーハットに向かってデクの葉を振ると、倒すことはできないが吹き飛ばすことができる。吹き飛んでいる間に、すばやく4Fへ上がってしまおう。

ガーモス

ガーモスに向かってデクの葉を振ると、短い時間だが動きを止めることができる。その間にジャンプ斬りや回転斬りなどで攻撃しよう。ガーモスは、これを繰り返すことで倒せる。ガーモスを倒すと宝箱（中身はブーメラン）が出現する。ブーメランを使って、扉の上にある2つの衝撃スイッチを叩いて扉を開き、10の部屋へ進もう。



↑デクの葉で動きを止めたら、すばやく近づいて剣で攻撃。ガーモスが宙に浮いているときは、ジャンプ斬りで攻撃だ

10 ブーメランでツルを切ろう

この部屋には、天井から無数のツルが垂れ下がっている。部屋の奥にある扉へ進むには、このじゃまなツルを切り落とす必要がある。ブーメランを使って、目の前にあるじゃまなツルを切り落とそう。ツルを切らずにデクの葉で飛んでも、ツルに当たった瞬間に下(3F)へ落ちてしまうだけだ。


⬆まずは、じゃまなツルをブーメランで切り落とそう(すべて切る必要はない)。ツルを切ったら、デクの葉で部屋の奥まで飛んでいこう

11 巨大な花を落とそう

天井と巨大な花をつなぐ5本のツルをブーメランで切ると花が落ちて、B1Fへ降りられるようになる。ただし、ツルは5本まとめて切ること。1本でも残っていると、切ったツルが再び天井とつながってしまう。

12 花に乗って奥へ進め

この部屋にある花も 11 の巨大な花と同様に、ブーメランで4本のツルをまとめて切ろう。下に落ちた花に乗ったら、リフトと同じ要領でデクの葉を振って部屋の奥へと進もう。移動中は、オクタロックの攻撃に注意。

13 ブーメランで5つの衝撃スイッチを叩け

部屋の中央にはボス部屋のカギが入っている宝箱があるが、格子があるため取ることができない。まずは、宝箱の横にある坂道を上がろう。ブーメランで、周囲にある5つの衝撃スイッチをまとめて叩くと格子が消えて、ボス部屋のカギがゲットできる。

ボス部屋のカギをゲットすると、2体のモリブリンが登場する。モリブリンを2体とも倒すと、外に出られるようになる。カギつめロープで上の扉へ移動して、14 の部屋へ戻ろう。


⬆宝箱の横にある坂道を上がったら、周りにある5つの衝撃スイッチをブーメランで叩こう。これで、ボス部屋のカギをゲットだ


⬆モリブリンは、遠くからブーメランを投げて動きを止めよう。動きが止まっている間に、剣で攻撃するのだ

14 上昇気流で2Fへ

部屋にあるプロペラに向かってデクの葉を振ると、巨大な花から上昇気流が発生する。上昇気流は一定時間で消えてしまう。発生しているうちに、ブイババでジャンプしてからデクの葉を使って飛び、上昇気流の中に入ろう。これで2Fへ戻ることができる。あとは、ボス部屋へ向かうだけだ。


⬆デクの葉でプロペラを回したら、すばやくブイババの中へ。ブイババから飛び出したら、デクの葉を使い、気流の力で2Fへ進もう

BOSS カーレ・デモス



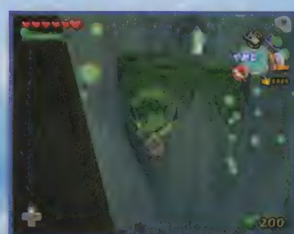
ボスを倒すには、まず、本体から天井へ伸びているツルを、ブーメランですべて切る必要がある。ツルをすべて切ると本体が地面に落ちて、花びらが開く。花びらの中央にあるコアを剣で攻撃してダメージを与えよう。これを数回繰り返すと、ボスを倒すことができる。


⬆まずは、ブーメランですべてのツルを切ろう。ただし、ボスが攻撃してきたときは、逃げることに専念しよう


⬆花びらが開いたら、弱点のコアを剣で攻撃。しばらくすると花びらが閉じてしまい、閉じこめられるとダメージを受けるので、深追いは禁物

デクの葉でハートのかけらをゲット

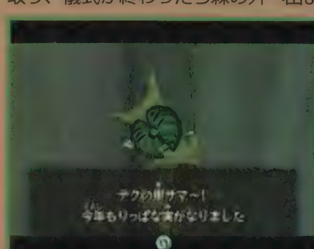
まずは、ブイババを使ってデクの葉があった場所まで移動しよう。そこから、ブイババとデクの葉を使ってさらに上（南東側のいちばん高い場所にある出口）へ行こう。そこから外に出ると、宝箱（中身はハートのかけら）がある島が見えるはず。風の唄で風向きを変えて、デクの葉で飛んでいこう。


⬆デクの樹のいちばん上にある葉(足場)からジャンプしよう。ぎりぎりで届く高さなので、ジャンプの頂点でデクの葉を使うように


⬆外へ出たら、風の唄で風向きを南東に変えよう。あとは、宝箱がある島まで、デクの葉で飛んでいくだけ

ストーリーガイド 3つめの神珠を探しに北西へ

マコレを救出すると、デクの樹からフロルの神珠を受け取る。神珠を受け取り、儀式が終わったら森の外へ出よう。赤獅子の王に話しかけると、3つめの神珠は、森の島から北西へ進んだところにあると教わる。



⬆マコレの演奏によって、年に一度の儀式が始まる。儀式によってデクの樹からできた実を手に、コログたちは各地に実を育てに旅立つ


⬆赤獅子の王から、3つめの神珠がある場所を聞こう。目的地は、海図で確認することもできる。風の唄で風向きを変えたら出発だ

はみだしタクト

森の島にいるコログにボコババのタネを4つ渡すと、あきビンに青いクスリを入れてくれる。青いクスリを使うと、リンクの体力と魔法力を最大値まで回復することができる。



魚の島～三角島



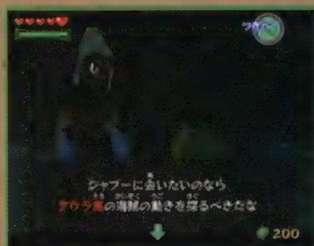
最後の神珠を探しに魚の島へ

いよいよ、残すはネールの神珠のみ。森の島から北西へ進むと、やがて魚の島が見えてくる。しかし、魚の島へ近づくと、島の上空にだけ不吉な雲が広がっていた…。

攻略ルート情報

1 荒れ果てた魚の島

魚の島にたどり着く前に、すでに島は魔獣島のバケモノたちに荒らされたあとのようだ。そのとき、リト族のオドリーが現れる。オドリーから、魚の島やジャブーのこと、そして海賊たちの怪しげな行動を教えてもらう。ここは、オドリーや赤獅子の王の言うとおりに、タウラ島へ戻ろう。



⬆オドリーから、プロロ島にジャブーが隠れていることを聞く。そして、テトラ率いる海賊たちが、何やら企んでいるらしい

ガケにある穴に宝箱が！

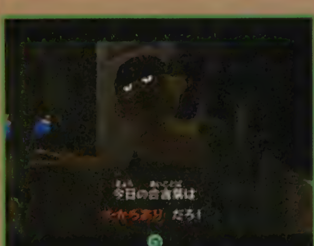
魚の島からタウラ島へ向かう前に、魚の島をよく見回してみよう。島の中央近くのガケに、穴が空いているところがある。魚の島に上陸した場所から西の方にある島へ移動し、螺旋状の坂道を上がろう。その島の一番上からデクの葉を使って、ガケにある穴を目指して飛んでいこう。穴の奥にあるのは宝箱。中には、ハートのかけらが入っている。



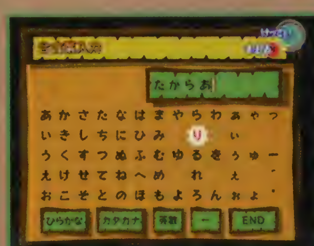
⬆魚の島一帯が暗闇に覆われているため、気づきにくい。螺旋状の坂がある島から、島の中央へ向かって飛んでいこう

2 タウラ島で海賊たちを探せ

海賊たちは、バクダン屋の中にいる。バクダン屋の裏から中に入り、海賊たちの会話にある「今日の合言葉」を聞いておこう。



⬆今日の合言葉にはいくつかの種類があり、その中からランダムで選ばれる。合言葉を忘れないように、メモをとっておこう



⬆海賊船を発見したらそこへ飛び降りよう。扉の前で今日の合言葉を入力すると、中に入ることができるようになる

3 リコの試験その2

船の中に入ったら、下へ降りよう。リコと再会すると、2回めの試験を受けることになる。今回の試験では、ロープからロープへ飛び移りながら奥へ進むことになる。この試験をクリアすると、奥の部屋にある宝箱からバクダンをゲットできる。あとは、赤獅子の王に乗って、プロロ島へ向かおう。



⬆ロープが揺れているため、飛び移るときのタイミングが少し難しい。何度もチャレンジして、試験をクリアしよう

テリーマップをゲット

タウラ島を出る前に、ポストを確認してみよう。バクダンをゲットした後なら、テリーから手紙が届いているはずだ。手紙には、テリーの居場所が分かるテリーマップがついている。

4 久しぶりの故郷

プロロ島に着くと赤獅子の王から、呪いのために夜が明けないことを聞かされる。このままジャブーのところへ向かっても構わないが、久しぶりに帰ってきた故郷の島。せっかくなので、島の住人たちに会いに行ってみよう。

赤シャチの剣術指南

赤シャチに話しかけると、剣術の指南をしてくれる。最初は、赤シャチの攻撃を3回受けるまでに、100回以上攻撃を当てると合格となり、紫ルピーをもらうことができる。2回めは300回以上、3回めは500回以上攻撃を当てることができたら合格となる。3回めをクリアすると、赤シャチからハートのかけらをもらうことができる。



⬆赤シャチの攻撃は、すべて盾で防ぐことができる。あまり深追いはせずに、時間をかけて確実にクリアしよう



	打ち込む回数	もらえるもの
1回め	100回以上	紫ルピー
2回め	300回以上	オレンジルピー
3回め	500回以上	ハートのかけら

はみだしタクト

テリーショップの甲板の上に立ったままでいると、そのうちに船が勝手に動き始める。ただし、赤獅子の王もいっしょについてくるので、赤獅子の王から引き離されることはない。

妖精を探しに行こう

家に帰ってみるとおばあちゃんは元気がなく、ずっと寝込んでいる。隣に住んでいる青ジイから、おばあちゃんを元気にするには、妖精が必要だと教えてもらえる。山に登り、巨大な岩があるところへ向かおう。バクダンで岩を壊し、岩で塞がれていた穴に落ちると妖精の泉がある。



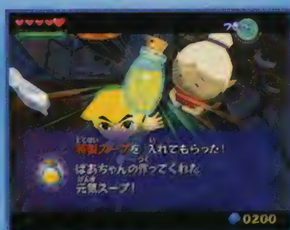
↑前回まであった吊り橋が壊れているので、橋を渡ることはできない。高いところからデクの葉で飛び、山の中へと進もう



↑妖精の泉で大妖精に会うと、持てるルピーの数を増やしてくれる。妖精をあきビンに入れたら、外へ出よう

おばあちゃんから特製スープをゲット

妖精をつかまえて戻ってきたら、おばあちゃんの前でビンから妖精を取り出そう。すると、妖精の力でおばあちゃんが元気を取り戻すのだ。元気になったおばあちゃんが、カラになったあきビンに特製スープを入れてくれる。特製スープは、体力・魔法力が全回復し、ダメージを受けるまでは2倍の攻撃力が持続するという強力なアイテムだ。



↑特製スープは、1ビンで2回使える。ちなみに、あきビンを複数持っていたとしても、1つのビンにしか入れてもらえない



5 大砲で石版を壊せ

ジャブーが隠れている場所は、プロロ島の南側の岸壁。そこに色の違う壁（石版）があるはず。石版の前にある渦潮に流されつつ、石版にあるヒビを狙って大砲を撃とう。ヒビに砲弾を当てると、少しずつ石版が壊れていく。すべての石版を取り除くと、ジャブーがいる洞窟内へ進めるようになる。



↑遠くからだと、なかなか狙いが定まらない。大砲を撃つときは、石版から一番近い位置から狙うとヒビに当てやすい



↑バクダンの数が0になると、渦潮の外に追い出される。バクダンは、プロロ島に生えている草などをを刈って集めよう

6 ハイリア文字が読めたら…

石版を壊して洞窟の中に入ると、ジャブーが待っている。このイベントは、ジャブーと赤獅子の王の会話が中心となっている。しかし、ジャブーの言葉はすべてハイリア文字で表示されるため、何を喋っているのか分からない人も多いはず。気になる人は、取扱説明書（P30）を参考に解読しよう。



↑分からない人には、何がなんだかさっぱり分からない会話。しかし、ハイリア文字が理解できると、より楽しめるようになるはず

7 神珠を納めに行こう

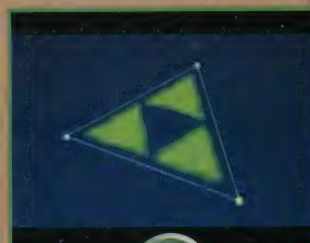
ジャブーからもらったネールの神珠で、すべての神珠が集まったことになる。あとは、その3つの神珠を3つの三角島へ納めに行くだけだ。神珠を納める順番は決まっていないので、現在地から近い場所から納めに行こう。納める場所は海図に表示されているので、海図で1か所ずつ確認していこう。



↑各三角島の中央に、土人形がある。土人形に近づくと、自動的に神珠を納めることになる。3か所すべてに神珠を納めよう

ストーリーガイド 海底から神の塔が出現！

3つめの神珠を納めると、土人形の中から強烈な光があふれ出す。北、南、東、3つの三角島を頂点とした光の三角形ができ、やがて、トライフォースの形が浮き上がる。その中心の海底から、神の塔が姿を現す。そして、赤獅子の王とともに、神の塔へ入っていくことになるのだ。





↑3つめの神珠を納めると、各土人形の中からディン、フロル、ネールの像が姿を現す。その三体の像が放つ光の中心に、海底から神の塔が浮上する

はみだしタクト

海上にある2本の旗の間を通過すると1ルピーが出現する。ルピーは何度か取るうちに5ルピー→10ルピーと額が上がっていき、10ルピーを5回取ると、その後はルピーが出現しなくなる。



神の塔〜ハイラル城

自分の勇気を信じて神の試練に打ち勝て！

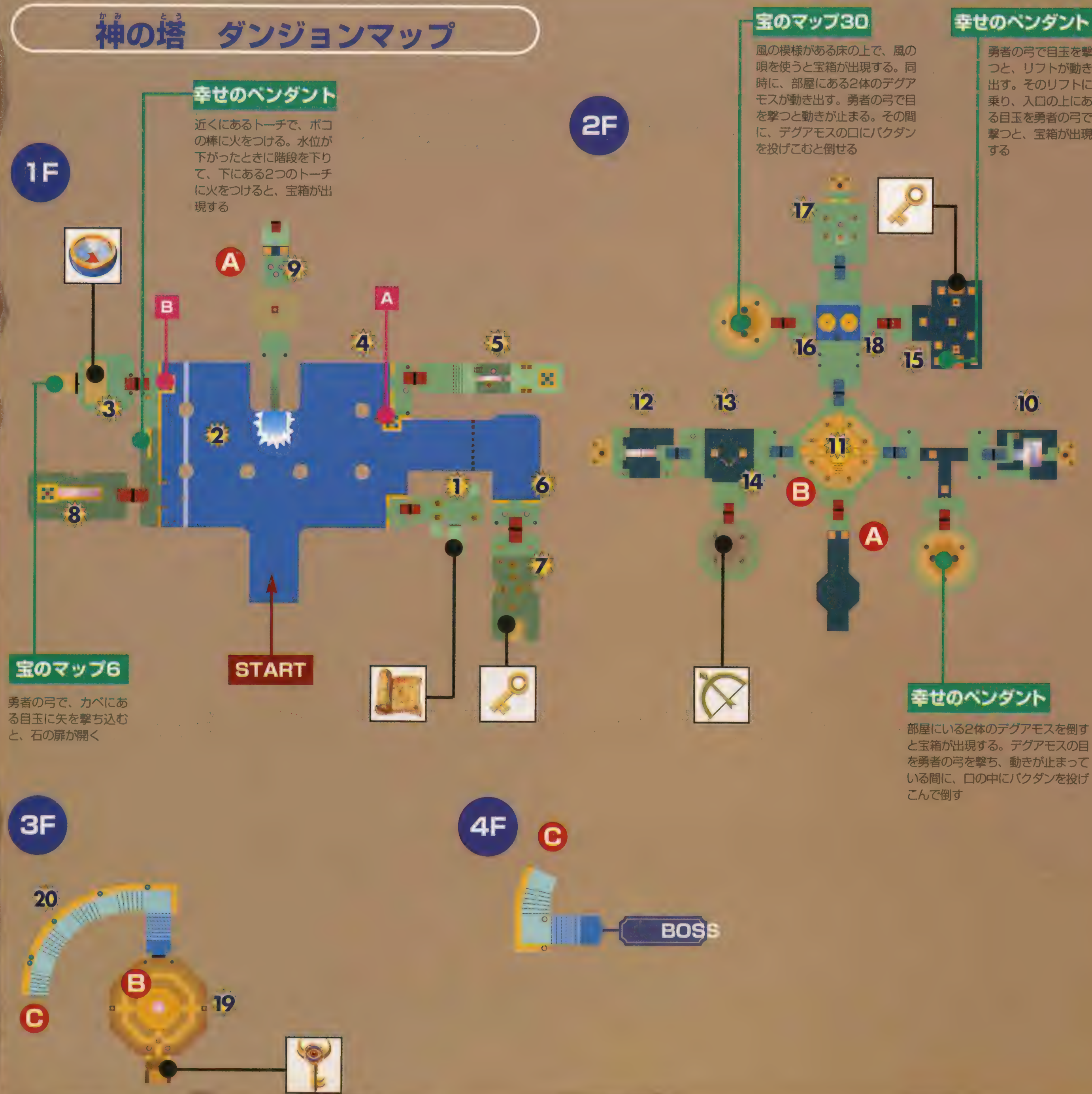
神の塔とは、人の持つ勇気を試すために太古の神が用意した試練の場。ここにある試練を乗り越えた者だけが、神に勇者として認められ、巨悪を滅ぼす力を持つことが許されると言われている。



はみだしタクト

モリブリンやボコブリンは、爆弾で攻撃することができる。一度爆弾で攻撃すると、次にリンクが爆弾をかかげるのを見たモリブリンやボコブリンは逃げるようになる。

神の塔　ダンジョンマップ



攻略ルート情報

1 バクダンで壁を壊せ

この部屋の宝箱の中には、ダンジョンマップが入っている。しかし、宝箱の前にヒビがある石の壁があるため、取ることができない。水位が上がったときにその壁の前に立ち、その場にバクダンを置こう。バクダンで壁を壊したら、宝箱からダンジョンマップをゲットしよう。


⬆バクダンを置く場所はここ。ここにバクダンを置いて、ヒビがある石の壁を壊そう。ダンジョンマップをゲットしたら部屋を出る

2 大砲で壁を壊そう

船に乗って、ここにある石の壁の前まで移動する。石の壁は、大砲で壊すことができる。石の壁を壊したら船から降りて、部屋の奥へと進もう。

3 じゃまな敵を倒せ

この部屋に入ると、目の前に宝箱(中身はコンパス)が見える。しかし、その宝箱を守るかのように、赤バブルがいる。デクの葉を振って火を消すと、動きを止めることができる。赤バブルの動きが止まっている間に、剣で斬ろう。赤バブルを倒したら、宝箱からコンパスをゲットだ。

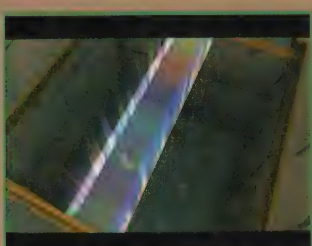

⬆火をまとっている状態のまま倒すことも可能だが、ダメージを受ける可能性が高い。デクの葉で火を消すと、安全に倒せる

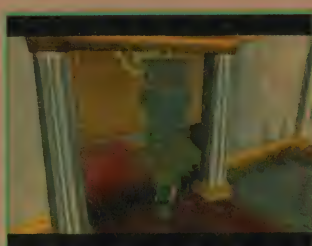
4 像をスイッチの上へ

ここの扉にある格子は、そばにある像を光っているスイッチの上に乗せると開くことができる。このダンジョンではよく見る仕掛けだ。

5 柱を部屋の外に運ぼう

水位が下がると、部屋の中央にスイッチが見える。水位が下がっているうちに、箱をスイッチの上に乗せよう。すると、光の床が出現し、部屋の奥へ進めるようになる。部屋の奥にある柱を持ったら光の床を渡り、柱を持ったまま部屋を出よう。その柱を、Aの場所にあるくぼみに置く。すると、その部屋の右側にある格子が消えて、6の場所へ進めるようになる。柱を置いたら赤獅子の王に乗って、そのまま6の場所へ向かおう。


⬆スイッチに箱を乗せると光の床が出現。しかし、水位が上がると光の床が消える。光の床を渡るときは、水位が下がるまで待つ必要がある


⬆柱を持ったまま、部屋の扉を開くことができる。扉を開いて部屋から出たら、柱を A の場所へ置きにいこう

6 スイッチの上に乗って格子を開こう

像をスイッチの上に乗せ、もう1つのスイッチはリンクが乗ると、格子が上がる。もちろん、像を2体使っても構わない。

7 箱の位置に注意

まずは、水位が下がったときに、部屋の中央にある箱を動かして、足場を確保する。水位が上がって箱が水面に浮いたら、ツボにあるボコの棒に火をつけて、箱を足場にして部屋の奥へと移動しよう。部屋の奥にある2つのトーチに火をつけると、宝箱が出現する。宝箱の中から小さなカギをゲットするとチュチュが現れるが、倒す必要はない。無視して部屋の外に出よう。


⬆動かすのはこの箱だけでOK。この箱を、縦方向と横方向にそれぞれ2回ずつ移動させることで、ちょうどいい位置に置くことができる


⬆箱の上を移動するときは、足を踏み外さないように気をつけよう。水に落ちてしまうとボコの棒につけた火が消えてしまい、やり直しとなる

8 部屋にいる敵をすべて倒せ

この部屋にいるチュチュは、電気をまとっているため剣で攻撃できない。ブーメランで気絶させると電気が消えるので、そこを剣で攻撃して倒そう。すべて倒すと、光の階段が出現する。階段を上がって柱を部屋の外へ運び、B のくぼみに置こう。これで、9 の部屋へ進めるようになる。


⬆チュチュは、ブーメランで気絶させてから剣で斬る。水位が上がっているときは攻撃できないので、水位が下がるまで逃げ回ろう

9 トラップの目の動きに注意

部屋の入口近くにある2体の像を、部屋の奥にあるスイッチの上に乗せなければならない。しかし、部屋の中央(黄色い床)に足を踏み入れると、トラップの視界に入ったとたん、レーザーを撃って攻撃してくる。トラップの目は、時計回りに回転している。トラップの目が正面を過ぎた直後に、像を持ったままトラップの左側を走り抜けよう。戻るときは、その逆を走り抜けること。これで、像を部屋の奥へ運ぶことができる。

スイッチの上に2体の像を乗せて、リンクもスイッチの上に乗ると、上下に移動するリフトが動き出す。このリフトに乗って、2Fへと進もう。


⬆トラップの目が正面を過ぎたらすばやく移動しよう。失敗して黄色い床の上に像を落としてしまった場合は、一度部屋を出てやり直そう


⬆スイッチの上に2体の像を乗せて、残り1つのスイッチはリンクが乗る。リフトが動き出したら、それに飛び乗り、2Fへ進もう

はみだしタクト

モリブリンの弱点は、実はおしり。ブーメランでモリブリンを気絶させてからモリブリンの背後に回り込み、後ろから剣で攻撃すると、痛がっておしりをおさえながらジャンプするのだ。

はみだしタクト

チュチュは爆弾で攻撃すると気絶する。気絶したチュチュは、剣で攻撃してもいいし、爆弾を投げて倒すこともできる。爆弾は何色のチュチュに対しても有効だ。

10 像を部屋の外に運ぼう

まずは部屋の奥まで進んで、Rトリガーボタンで像を呼ぼう。僕の像は、リンクの後ろを小さく飛び跳ねながらついてくる。決して床から落ちることはないが、走って移動すると通路に引っかかって動けなくなるときがある。僕の像の移動スピードに合わせて、ゆっくりと歩こう。入り口の近くまできたら、僕の像を持ち上げたまま扉の前へジャンプし、そのまま部屋を出よう。



↑光の床があるところは、僕の像を持って歩くことができない。光の床の下では、僕の像を連れてゆっくりと歩こう



↑僕の像は高くジャンプすることができない。入口近くまできたら、持ち上げて扉の前へジャンプしよう。部屋を出るときも、持ったままだ

11 操りの唄を覚えよう

10 の部屋にあった僕の像をこの部屋まで持ってくると、僕の像が自動的に台座の上へ移動する。すると、部屋の中央に石碑が出現する。石碑の前で風のタクトを使うと、操りの唄を覚えることができる。

タクトの唄：3　操りの唄



操りの唄を使うと、特定のモノを操作することが可能になる。操作している最中は、リンクはその場で待機となり、Rトリガーボタンで操作をやめられる。

タクトの振り方

12 操りの唄で僕の像を操作

カギつめロープで部屋の奥へ移動したら、僕の像を呼び起こそう。部屋の隅にあるスイッチに乗ると、部屋の中央に光の床が出現する。スイッチに乗ったまま操りの唄を使って、僕の像を部屋の入り口まで移動させよう。扉の前まで移動させたら操作をやめて、カギつめロープで扉の前へ移動しよう。



↑光の床を出現させれば、僕の像を扉の前まで移動させることができる。あとは、リンクもそこへ移動して、僕の像を持って前の部屋へ戻る

13 僕の像を置いて隣の部屋へ

僕の像を持ってこの部屋へ入ったら、左側にあるスイッチの上に像を乗せよう。すると、右側の扉にある格子が上がる。僕の像はスイッチの上に乗せたままにして、カギつめロープを使って、右側の部屋へ移動する。一度呼び起こした僕の像は、たとえ部屋を移動しても、その場で待機している。



↑僕の像をスイッチの上に置いたら、カギつめロープで右隣にある扉へ移動しよう

タートナック

硬い鎧で身を守っているので、攻撃はすべてはじき返される。タートナックが攻撃したときに特殊攻撃をすると、相手の鎧や兜をはぎ取ることができる。鎧と兜をはぎ取ったら、ブーメランで動きを止めて、剣で攻撃。この繰り返しで倒そう。

倒すと部屋の中央に宝箱が出現するので、その中に入っている勇者の弓をゲットしよう。



↑タートナックを倒すには、まず鎧と兜をはぎ取る必要がある。はぎ取ったら、ブーメランと剣を交互に使ってダメージを与えていこう

14 勇者の弓で目を撃つ

この部屋へ戻ってくると、赤バブルが2体いる。まずは、この2体を勇者の弓で倒そう。赤バブルを倒したら、正面の壁にある目を勇者の弓で撃とう。すると、部屋の中央にリフトが出現する。カギつめロープで僕の像のところへ戻ったら、11 の部屋まで僕の像を持っていこう。



↑タートナックを倒したあと、この部屋に戻ってくると、正面の壁に目がある。その目を狙って矢を放とう

15 勇者の弓でリフトを動かせ

この部屋に入ったら、左奥に目がついたリフトが見えるはず。まずは、その近くにあるリフトまで移動しよう。移動するリフトの上で、目に矢を撃ちこむと、そのリフトが上下に移動を始める。そのリフトに飛び乗り、上へ移動した先に宝箱（中身は小さなカギ）がある。



↑足場のリフトが移動しているため、少し狙いづらい。コントロールスティックを少しだけ倒して、しっかりと狙おう

16 像を重りの代わりに

部屋の中央にある巨大な天秤。リンクの重さは、像1体とほぼ同じ。この天秤の片方に、像を2体投げこもう。これで、重りが乗っていない方を足場にして、カギがかかっている扉へ進むことができる。

17 デクの葉でジャンプ

この部屋に入ると、目の前に台が見える。まずはその台の上へ。ここは、台の上からジャンプして、僕の像のところまで飛んでいこう。僕の像を呼び起こしたら、操りの唄で操作して、スイッチの上まで移動させる。これでバリアが消えて、リンクが通れるようになる。僕の像を持って部屋を出よう。



↑リンクでは通れないが、僕の像ならすり抜けることができる。そのまま前へ進んで、スイッチの上に乗せよう

18 帰りは像3体を重りに

この部屋に戻ってきたら、ひとまず僕の像をその場に置く。4体ある像のところへいき、今度は3体の像を片方の天秤に乗せよう。これで、僕の像を持ったままでも、天秤が傾くことはないのだ。

19 トラップは近づかなければOK

この部屋の左右には、レーザーを撃つトラップがある。しかし、部屋の中央付近にいれば、反応しない。2体の像を運ぶときは、部屋の中央にある段差にそって歩けば問題ない。2体の像をそれぞれスイッチの上に乗せて、3つめにリンクが乗ると宝箱（中身はボス部屋のカギ）が取れるようになる。



⬆ボス部屋のカギをゲットすると、2体のアモスが襲いかかってくる。目を勇者の弓で撃ち、背中にある赤い部分を剣で斬ると倒せる

20 攻撃範囲を見極めよう

ボス部屋へ続く階段には、レーザーを撃つトラップが7体ある。青い光のタイプは、レーザーを撃つ場所が固定だが、赤い光のタイプは、リンクを狙ってレーザーを撃ってくる。青い光のタイプは、横から近づいてから勇者の弓で倒す。赤い光のタイプは、盾でレーザーを受け止めつつ進もう。倒せないことはないが、かなりタイミングが難しいので、無理する必要はない。



⬆青い光のタイプは、横から近づくと決まった場所にレーザーを撃つ。レーザーを撃つと同時に弱点も現れるので、そこを勇者の弓で攻撃だ



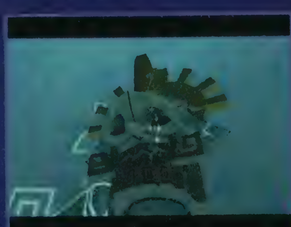
⬆赤い光のタイプは、倒すのが難しい。1体だけのところは盾で防ぎつつ進み、奥にいる2体は、目の動きをよく見て走り抜けよう

BOSS ゴードン

ゴードンの弱点は、顔と手のひらにある目。まずは、手のひらの目を勇者の弓で攻撃して目を潰す。両手とも目を潰すと顔に目が出現するので、今度は、顔にある両目を勇者の弓で攻撃しよう。ゴードンは、両手の目を潰されると、口から光弾を数発吐いてくる。この光弾を避けるには、横っとびや回転アタックを使おう。顔にある両目を潰すと、顔が地上に落ちてくる。このとき、口の中にバクダンを投げこむ。これを3回繰り返すと倒せる。



⬆ゴードンの攻撃で気をつけたいのは、口から吐き出す光弾。光弾が飛んできたら、横っとびや回転アタックで回避しよう



⬆草やツボがないので、ハートの回復ができない。ただし、弓とバクダンが0になったときは、ゴードンが落としてくれる

ハイラル城 攻略ルート情報

1 石をつかんで動かそう

城の中に入ったら、大広間の床にあるトライフォースのマークに注目。すぐそばにある3つの石をつかんで、それぞれ、床にあるトライフォースのマークと同じ位置に移動させよう。すると、リンクの像の真下に隠れていた、地下への階段が出現する。その階段を下りよう。



⬆石は、つかむ場所によって動かせる方向が変わる。石を動かすときは、どこに配置するかによって、石をつかむ位置を変えよう

2 ついにマスターソードをゲット

隠し階段を降りると、部屋の奥に広間が見える。その広間の中央には、1本の剣が突き刺さっている。そう、この剣こそがマスターソードだ。奥の広間へいき、マスターソードをゲットしよう。

3 敵を全滅させろ

マスターソードをゲットすると、今まで止まっていた時間が動きだし、大広間にいたモンスターたちも動き出す。赤獅子の王のところへ戻るには、大広間にいる敵をすべて倒さなければならない。敵の数が圧倒的に多いので、1対1で戦うように心がけよう。



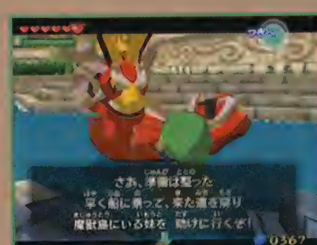
⬆モリブリンは、まずブーメランで動きを止めて、剣で攻撃するのが基本的な戦い方だ。敵の数が多いので、慎重に戦おう

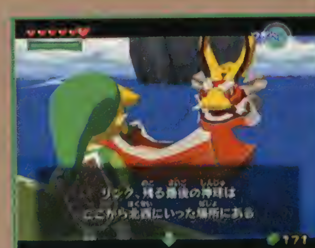


⬆タートナックは、特殊攻撃で鎧や兜をはぎ取らなければならない。はぎ取ったら、モリブリン同様、ブーメランと剣で攻撃だ

ストーリーガイド アリルを助けに再び魔獣島へ

大広間の敵をすべて倒したら、城の外へ出よう。そこで待っている赤獅子の王に話しかけたあとは、来たときと同様に、光の輪の中へ。すると、神の塔の前へ戻ってくる。あとは、アリルが捕まっている魔獣島へ向かうだけだ。





この続きは次号で徹底攻略！

はみだしタクト

アリルを助けに魔獣島に戻る前に、魔獣島以外の島に行くことができる。しかし、赤獅子の王に話しかけると、早く魔獣島に行けと怒られてしまう。



あの島に戻ってみよう

今回の冒険で手に入れたアイテムを使えば、一度訪れたことのある島でも、新たにできるイベントが増えている場合もある。ここでは、そんなイベントの数々をまとめて紹介しよう。

プロロ島

大回転斬りを修得

もし、エモノ袋の中に剣士の紋章が10個入っていたら、プロロ島の赤シャチに渡しにいこう。大回転斬りを教えてくれる。この剣術は、魔力を消費して、移動しながらコマのように回転斬りを繰り出す荒技。剣士の紋章自体も、ほかのエモノと比べてゲットできる数が少ないレアなアイテムだ。

タウラ島



タクトの唄：2　昼夜の唄

ダンスに夢中のトトゥさんの前で風のタクトを使うと、トトゥさんが教えてくれる。一瞬で昼と夜を切り替えるとても不思議なメロディだ。

タクトの振り方

ゲンゾーさんに弟子入り

ゲンゾーさんの出す3つの試験をクリアするとゲンゾーさんの弟子にしてもらえる。試験はすべてタウラ島の中で特定の写し絵を撮影するもの。島民の特徴を熟知していないと何のことかわからない条件ばかりだが、見事すべてクリアすると、幸せのペンダントがゲットできるのだ。



⬆これが試験イベントの合図。特に期限は設定されていないので、とりあえずは挑戦しておこう。目指せ、一番弟子！

①ラブレターを送り続ける人



ポストが写せる位置でまちぶせしていると簡単。彼がポストに手紙を出すあたりがシャッターチャンス。試験の写し絵は、すべて昼でなければ撮影できない。

②島で一番のおくびょう者



昼間のカフェバーにいるたった一人の客。彼の周りで食器を割ったりなど大きな音をたてると、キョロキョロと辺りを見回すのだ。

③目をあわせるだけの二人



ミニゲーム屋の前にいる女の子の前で待っていよう。散歩好きの若者が通りかかるとき、お互い顔をあわせる一瞬がある。それを撮影しよう。

ドクロの首飾りでミニゲーム

バクダン屋の前にいる男にドクロの首飾りを3つ渡すと、ブタの世話というミニゲームができる。

これは、2分以内に3匹のブタを彼の前に持ってくるというもの。あまり難しくもないが、その分ごほうびも50ルピーと少なめ。ルピーに困っていたらチャレンジしよう。

スクープ写真を激写？

風の唄で風向きを北東にして、ミニゲーム屋の裏にあるスイッチを踏むと、風力観覧車が回り始める。それに乗ると写し絵師の館の2Fへ入れる。部屋の小さな通路を通り1Fに降りると、ゲンゾーさんとおばさんが会っている写し絵が撮れる。これを道ばたのおばさんに見せれば、宝のマップ24をゲットだ。



⬆写し絵師の館2Fは、観覧車に乗って侵入しよう。部屋の中には、50ルピーと宝のマップ29が入った宝箱が置いてある

森のホタルで写し絵の箱がカラーに！

森の島の中でひときわ明るい光を放つ、森のホタルをあきビンに入れよう。この森のホタルをゲンゾーさんに渡すと、写し絵の箱がDXになり、カラーの写し絵が撮影可能になる。

これで森の島のニテン堂ギャラリーでフィギュアを作ってもらえるようになるのだ。

カラーの写し絵を渡そう

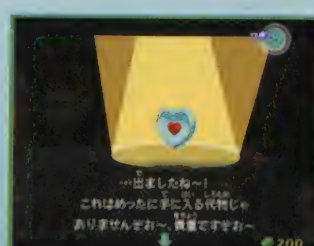
チュチュのクスリ屋前にいるおばさんを撮って本人に見せると、宝のマップ33をゲット。さらに、階段の少年に満月の写し絵を渡すと、宝のマップ31をゲットできる。また、ミニゲーム屋前の女の子の写し絵を散歩中の若者に渡し、カフェバーで二人と会えば、ハートのかけらをゲットできる。



⬆満月の写し絵を撮影するには、昼夜の唄を使うと便利。このイベントを試すより先に、昼夜の唄を覚えておこう

オークションに挑戦

夜のオークション会場には、スズナリさんが立っている。彼に話しかければ、オークションに参加できる。出品されるのは、ハートのかけら、宝のマップ18、宝のマップ38、幸せのペンダントの4種類。出品される順番はランダムなので、出品されたものはすべてゲットするつもりでいよう。



⬆出品されるアイテムの中で一番重要なのは、やはりハートのかけらだろう。せめて1000ルピーは持てるようになっていたい

はみだしタクト

タウラ島の教室入り口の脇にあるハシゴを登ったところで、階段にいた少年が夜空を見ている。彼のとなりで望遠鏡を使って月や星座を見ると、彼のメッセージが画面に表示される。

商品を落札するためには？

オークションは、一回につき1分間の勝負となる。ただし、残り時間がわかるのは、自分が値段を決めているときだけ。ほかは、スズナリさんのセリフで判断するしかない。

はじめのうちは、自分で値段は上げずに、後半に1～2割増しの値をつけて相手を動揺させよう。動揺している間に制限時間が来るようにできれば負けることはないだろう。



⬆相手の動揺状態は、決めた値によって2段階存在する。この動揺状態のままタイムアップにさせるのが確実な戦法だ

なんと別荘をゲット？

アクセサリーが好きなマリー先生に、幸せのペンダントを20個渡してみよう。大喜びしたマリー先生は、なんと自分が持っている別荘の権利書をくれるのだ。

しかし、肝心の別荘がどこにあるのかまでは教えてくれない。どうやら自分で探すしかないようだ…。



⬆アクセサリーとは比較にならないような物をくれたマリー先生。でも、なぜか別荘のある場所だけは教えてくれない

竜の島

兵士に金の羽根をあげよう

リト族のすみかの2Fにいる兵士は、金の羽根をほしがっている。彼女に送ってやると約束したらしいのだ。兵士に金の羽根を20枚渡すと、兵士から100ルピーをゲット。さらにしばらくすると、兵士の彼女がハートのかけらを同封した手紙をリンクあてに送ってくれる。彼女は鳥マニアらしい…。

岩の下の隠し穴

風の唄を覚えた石碑の近くには、大きな岩があるはずだ。この岩を爆破すると、隠し穴が見つかる。

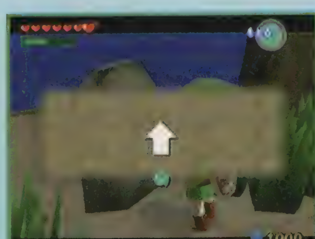
穴の中では、部屋ごとに違った敵が出現するので、すべての部屋の敵を全滅させよう。すると、宝箱が置かれている部屋に入れるようになる。宝箱の中身は、なんと…10ルピー。



⬆とても意味深な作りをした部屋に敵が出現。苦戦するほどの強敵はいないが、それにしてもたったの10ルピー…

矢印に従って飛ぼう

リト族のすみかの2Fから外に出てみよう。話しかけるとバードマンコンテストのことを教えてくれる人がいるはずだ。そこから離れ小島へデクの葉を使って飛んでいくと、矢印の描かれた石碑を発見。矢印に従って飛んだ先では、最終的に100ルピーの入った宝箱が待っているのだ。



⬆この小島にたどり着く間には、カーゴロックがいるので注意して飛ぼう。風の唄で風向きを変えるのも忘れないように

ターゲットはバクレツの実

竜の島を下から見上げていると、大きな岩の近くに、バクレツの実が連なって咲いているのを発見できる。このバクレツの実のどれかを弓で攻撃すると、連鎖爆発を起こして大きな岩を壊してくれる。この岩には宝箱が乗っていて、落ちてきた宝箱からは、100ルピーがゲットできる。

森の島

ニテン堂ギャラリーへようこそ

禁断の島へ向かうよりも、より高く森の島の内部をのぼってから外へ出ると、離れ小島の上に大きなバルブのようなものが見える。風の唄で風向きをあわせ、デクの葉を使って島に飛ぼう。島に上陸したら、ヒョイの実を使ってカモメを操り、森の島にある衝撃スイッチを作動させる。すると、バルブが開き、中に入れるようになる。

ここは、ニテン堂ギャラリー。写し絵を持ってくると、フィギュアを作ってくれる場所なのだ。



⬆ここからなら、ニテン堂がある島がよく見える。風向きを合わせたら、デクの葉を使って島まで一気に飛んでいこう



⬆衝撃スイッチが作動すると、バルブが開くほか、はしごが下に落ちる。2回目以降は、はしごでここまでのぼってくるのが簡単だ

フィギュアを集めよう！

フィギュアを作ってもらう写し絵は、基本的にカラーであることが第一条件。つぎに顔が写っていること。それとほぼ全身が写っていること。これらをクリアしている写し絵は、各島の人々はもちろん、敵やそのほかの生き物までがフィギュア制作のモチーフとなる。写し絵を渡し、1日待つとフィギュアが完成。ニテン堂の各ギャラリーへと設置される。



⬆フィギュア制作を依頼するための写し絵は、このような状態が望ましい。写し絵を渡したら、昼夜の唄を2回使えば1日経過する

魚の島

コログ族の一人を発見

魚の島の周りにある小島の一つには、コログ族が立っている。彼は、禁断の森クリア後に世界に散らばっていった8人のうちの1人なのだ。

ということは、ほかのどこかの島にもコログ族の1人がいるのだろう。とにかく、ここに彼がいるということは覚えておくとよい。



⬆さびしい島にさびしくたたずむコログ族。となりの木はどうやら枯れているようだが…。世界に散ったほかの7人も探してみよう

はみだしタクト

マリー先生には、最大で99個の幸せのペンダントを渡すことができる。それ以上渡そうとすると、99までしか数が数えられないと言われ、受け取ってもらえなくなるのだ。



海に浮かぶ島々

広大な海に点在する島々を探検しよう

広大な海を赤獅子の王に乗って移動していると、小さな島を何度も見かけることだろう。その島々の大半は、ストーリーに関わっていないが、ときには貴重なアイテムをゲットできることもある。ここでは、それらの島の一部を紹介しよう。

B5 足形島

ハートのかけらをゲット

島の中央にあるドームのようなものには、小さな穴がある。周りに生えている草を剣で刈ると見つかるはずだ。その穴をくぐり、地面にある穴の中に入ろう。そこは、小さな洞窟になっている。洞窟の中には宝箱があり、赤ルピー、紫ルピー、幸せのペンダント、そしてハートのかけらをゲットできる。



⬆洞窟の中は、そんなに広くないので迷うことはないはず。途中にある大きな岩は、バクダンで壊そう

E2 鉄の島

今はまだ解読できない

鉄の島の周りには、多くの砲台と敵船がいる。敵船と砲台を倒すには、バクダンが必要だ。鉄の島への入り口には、敵船が停まっている。この船を大砲で壊そう。入り口にいる敵船を倒して中に入り、風の模様がある床の上で風の唄を使う、宝箱（中身はトライフォースのマップ1）が出現する。



⬆敵船や砲台を倒すにはバクダンが必要。数が多いので、鉄の島へ来る前に、どこかでバクダンを補充しておくこと

A3 北の妖精島

ルピーの所持数がアップ

島の中央には、大きな貝のようなものがある。その中心にある穴の中に入ると、目の前に妖精の泉が見える。妖精の泉から大妖精が現れ、ルピーの所持数を増やしてくれる。プロロ島にいる大妖精（P49を見よう）に会っているなら、ここで5000ルピーまで持てるようになる。



⬆プロロ島の大妖精に会っていないのなら、ここで1000ルピーまで持てるようになり、プロロ島で5000ルピーまで持てるようになる

F4 南の妖精島

バクダンの所持数がアップ

北の妖精島と同じように、島の中央に大きな貝のようなものがある。しかし、入口には格子（木の板）がある。格子は、バクダンで壊そう。その先にある穴の中に入ると、妖精の泉がある。そこにいる大妖精に、バクダンの持てる数を増やしてもらおう。これで、バクダンが60個まで持てるようになる。



⬆ここでバクダンの持てる数を増やしておくと、鉄の島での戦いで、弾切れになる可能性が少なくなるだろう

E5 ダレの島

別荘で一休みしよう

タウラ島にいるマリー先生から別荘の権利書をもらっている（P55を見よう）と、中に入ることができる。家の中ではパズルのミニゲームをプレイできる（クリアすると、ルピーがもらえる）。外にあるプールでは、ハートやルピーをゲットできる。また、自分の名前が、島の名前になる。



⬆クリアしても、ルピーがもらえるだけ。パズルの絵柄は全16種類で、クリアするたびにパズルの絵が変わる

E6 バクダン島

スイッチはマグテイルで

島の中央にある大きな岩を、バクダンで壊そう。岩で塞がれていた穴の中に入ると、格子が降りた扉とスイッチがある。マグテイルを丸めてスイッチの上に乗せると、格子が消える。奥の部屋も同様に、マグテイルをスイッチの上に乗せると、宝箱（中身はハートのかけら）の周りの火が消える。



⬆マグテイルがハサミを開いたときに、目をブーメランやカギつめロープなどで攻撃。攻撃を2回当てて、マグテイルを丸めよう

はみだしタクト

カモメが近くにいるときに、万能エサをまいてみよう。エサを食べようとしてカモメが下に降りてくる。カモメの写真を撮りたいときは、万能エサでおびきよせよう。



謎がある島々

今回紹介できる島の中には、その島へ行くことはできても、現時点ではその島にある謎を解くことができないものがある。ここでは、それらの島々の位置や外観、特徴などを簡単に紹介している。

F2 五の目島

一の目島と同様に、サイコロの5の目の形をしている。岸壁にも、一の目島と同じように、謎の穴のようなものがいくつもある。

一の目島、五の目島という名の島があるということは、ほかにも同じような島が存在するのかもしれない。



D3 一の目島

名前の通り、サイコロの1の目の形をしている島。船で島の中を移動することは可能。岸壁には、謎の穴（のようなもの）がいくつもある。

また、島へ上陸することが可能だ。しかし、これといって気になるようなものはない。



F3 さめ島

島の外から見たらちょっと分かりづらいかもしれないが、海図を開いてみると、サメの形をしているのが分かる。島の上には、火に囲まれた宝箱、島の端には見たこともないスイッチ（のようなもの）がある。



E3 巨顔石島

島の中央にある、大きな顔の形をした岩が特徴的な島。それ以外には、特に何もない。どうやら、この島の謎は、この顔の形をした巨大な岩にありそうだが、現時点ではその謎を解くことができない。



B7 飛行やぐら

これまで紹介してきた島とはちょっと違った造りになっている。飛行やぐらにはリト族がいる。話しかけてみると、どうやらどこまで飛んでいけるかを競う場のようだ。現時点でプレイすることはできるが、デクの葉だけでは記録を塗り替えられそうにない…。



ここまでのリンクの軌跡

今回の攻略範囲での、リンクがたどった航路を右にまとめてみた。本編に関わらない島（謎が解けない島）も含めて、21の島を航海したことになる。まだ行ったことのない島、もう一度訪れることになる島…。これから先も、様々な敵や謎解きがリンクの前に立ちはだかるだろう。だが、妹のアリルを助け出し、復活したガノンドロフを倒すまで、リンクの航海は終わらない。

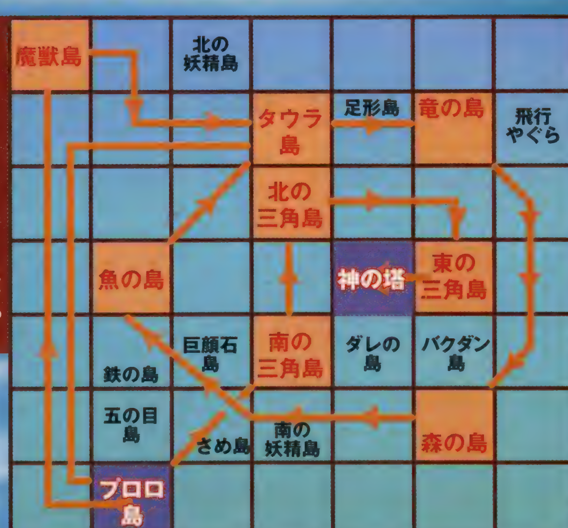


↑この先には、どんな強敵が待っているか分からない。どんな敵にも打ち勝つ知恵とテクニックを磨いておこう



↑リンクの頭を悩ませる、様々な謎解きもきっとあるはず。周りをよく見て、持っているアイテムで何ができるのかを把握しておこう

リンクがたどった航路



赤い文字の島は、P32～53で紹介した島

はみだしタクト

タウラ島のオークション会場のツボを割ると、1個につき10ルピー弁償させられる。オークション会場の主人によると、クタニ焼きの高級なツボらしい…。

ユーザーから、作り手から。最も強く愛され、育てられ、望まれたRPG

『ファイナルファンタジー』と並ぶスクウェアの大作RPGでありながら、99年の第4作以降、新作が途絶えていた『聖剣伝説』。その第1作が2003年夏、装いを一新しGBAによみがえる。その名も、『新約 聖剣伝説』。タイトルが意味する通り、GB版の物語をベースに、すべてにおいてフルリメイクが施されるという。プロデューサーは、シリーズの生みの親である石井浩一さん自らが担当。そして開発は、「聖剣のために！」と、現在は独立し開発会社ブラウニー・ブラウンとして活躍中のメンバーを筆頭に、かつてのオリジナルスタッフが再び結集した。実現不可能と思われていた、オリジナルスタッフによる夢のコラボレーションがここに誕生したのだ。

この『聖剣伝説』ほど、ユーザーに続編を切望された大作RPGは他にないと思う。間違いなく大作RPGの部類に入るソフトでありながら、シリーズを通じて作家性が色濃く貫かれていて、ユーザーは単に人気作の続編として希望するわけではなく、自分の心の中の大事な宝物に対する思い入れを語るように訴えかけてくる。それは以前からも、編集部に届くおたよりに綴られた言葉の節々から強く感じられた。

一体『聖剣』の何が、これほどまでユーザーの心をつかんだのだろう？　今回の石井さんへのインタビューで、その秘密がわずかではあるけどわかった気がする。

初めてお会いした石井さんは、一見寡黙で言葉少なめな方に見えたのだけれど、質問には丁寧に、熱心に答えてくれた。言葉のひとつひとつに『聖剣』への強い想いが込められ、それは石井さんが子供の頃から思い描いていた情景を追体験させてくれるものだった。

正直なところ、僕は当時SFCの『聖剣』でアクションの高い難易度に根を挙げたクチなので、偉そうなことは言えない。でも石井さんのインタビューを終えて、無性にこれまでの『聖剣』をプレイしたくなった。当時投げ出してしまったために得られなかった何かを、改めて自分の目で確かめてみたくなった。

長くなってしまったけれど、『聖剣伝説3』サウンドトラックのブックレットにも引用されていた、米の作家レイモンド・カーヴァーの言葉を最後にここに添えよう。　（編集部　高島）

「君は何を望んだの？」
「自分を愛されたものと呼び、愛されたと感じることさ。この地上でね」



新約 聖剣伝説®

しんやく せいけんでんせつ



フルリメイク画面初公開＋スクウェア石井浩一さんインタビュー

タイトル発表以来謎に包まれていた『聖剣伝説』が、いよいよその姿を明らかに!!　8ページの大ボリュームでお届けする。

ブラウニー・ブラウンの亀岡さんが手がけたイメージイラスト。2人の主人公と物語の象徴であるマナの樹が描かれている。亀岡さんは読者のみなさんには『マジカルバケーション』でなじみ深いかも。

GBアドバンス

タイトル	新約　聖剣伝説	ジャンル	アクションRPG
発売元	スクウェア	プレイ人数	未定
発売日	2003年夏	備考	GBA専用通信ケーブル対応
価格	未定		



SQUARE

プロデューサー／製作総指揮

石井浩一さん INTERVIEW

共通の特別な想いを持った仲間が、ひさしぶりにマナの樹のもとに集まりました



PROFILE

スクウェア　業務執行役員　第8開発事業部長

ファミコン版『FF』全3作のゲームデザイン、キャラデザインを経て、ディレクターとしてGB『聖剣伝説』を生み出す。『2』『3』はゲームデザイン、4作目『〜レジェンドオブマナ』ではディレクターを担当。現在はオンラインRPG『FFXI』(PS2)のディレクターを兼任。

―― ブラウニー・ブラウン（以下ブラ・ブラ）をはじめ、『聖剣』シリーズのオリジナルスタッフが本当にひさびさに結集しましたね。

石井浩一さん（以下石井）　始めは5、6年はかかるかもしれないけど、いつか皆で『聖剣』を作れたらいいね…というような話をしていたんです。そうしたら夏に、任天堂との提携が発表されたじゃないですか。それで、うちでこれからGBAを出すことも可能なんだなぁ、と思い始めて。ブラ・ブラのメンバーとは独立後も会ってはいたので、近況を聞いたりして、もしかして『聖剣』が作れるかもね、という話をしたんです。そのあと、ブラ・ブラの亀岡社長と実現に向けていろいろ話をしていき、任天堂さんの了解もいただいて…。

―― ブラ・ブラは任天堂100%出資の開発会社ですけど、任天堂の反応はどうだったんでしょう？

石井　そうですね。多分『聖剣』ならば、という部分で、ある意味許していただけたのではないかと思います。それで、じゃあやろう！　ということになったんですが、その段階ではまだ人手も足りなかった。そこでブラ・ブラ以外にもフリーで仕事をしているオリジナルメンバー（伊藤賢治・生田美和）にも声をかけたら、喜んで集まってくれて。そういう意味では、『聖剣』に関わった人間はみんな、特別な気持ちを持ってくれているんですよ。例えばバンドなんかで、バンドが解散してみんな個々に活動していても、またユニットで復活したりするじゃないですか。それに距離が少し離れたことによって、お互い刺激にもなったり。そういった感じで、「マナの樹」のもとに、ひさしぶりにみんなで集まる。こういった形態って、いままでのゲーム業界では少なかったと思うし、普通だったらありえない発想ですが、『聖剣』だからこそできた、という気がしています。

―― みなさんやはり『聖剣』に対する思い入れが強い？

石井　良いものを作りたいから、とにかく議論は熱いですよ。妥協はしないし、打算もない。ずっと一緒にやってきたんで、皆が見ている物が同じなんです。少し話しただけで大体伝わりますからね、僕が何を考えているのか。その辺は安心できますね。

―― 一緒に仕事をされるのは約3年ぶりですが、その間のブランクはまったく感じないとか？

石井　たとえば高校のときの友達なんか、しばらく会っていなくても、話し始めると昔のしゃべり方になって、つい昨日まで会っていたかのような感じになることってありますよね、あれに近い。あと、お互いに距離を置いたからこそ、新たに得ているものもあるじゃないですか。そういうのもまたおもしろかったりしますよね。ブラウニー・ブラウンとして、『マジカルバケーション』を作ったあとでこの『聖剣』というのは、結果的に良かったんじゃないかと思っています。

単なるリメイクでは出す意味がない

―― 今回はGB版の第1作のリメイクとなるわけですが、タイトルの「新約」の意味は？

石井　ベースにしたGB版はあくまでストーリー部分を基礎にしているだけで、すべてにおいて作り変えています。たとえばバトルシステムにしても、キャラにしても、マップもすべてギミックを含めて全部新規なので、かぎりなく新作に近いですよね。最近は、ワンダースワンやPSなどで、元の内容そのままの移植や、ムービーを加えたりしたものを弊社でも出しているんですが、そういう形ではないものにしたかった。『聖剣』は旧作をベースにしたとしても、こうあるべきなんだというのが提示できなければ、出す意味がないと思うんです。今回はそのあたりにこだわって作っています。

―― 新たな要素をもう少しくわしく教えてもらえませんか？

石井　『聖剣』はシリーズで4作あるんですが、システム的には最初の2作がくっついた形をイメージしてもらえるとわかりやすいかもしれません。武器を熟練度制にしたり、ユーザーが自分好みに楽しめる要素を尊重した作りで、いままでやってきた中で良かったシステムをピックアップして詰め込んでいくつもりです。あと、『2』以降に登場したキャラもいろんな関わりで絡んできたりします。それも脇役というわけではなくて、ストーリーの根幹に関わってきますので、シリーズを通して遊んでくださったユーザーさんも楽しめるものになると思います。

▶P62に続く…

新約　聖剣伝説 STAFF

●プロダクション・プロデューサー／キャラクターデザイン

亀岡慎一さん　(株)ブラウニー・ブラウン 代表取締役社長

『2』『3』『〜レジェンドオブマナ』のほか『サガ・フロンティア』のグラフィックデザインを担当。最新作は『マジカルバケーション』

●シナリオ

生田美和さん　フリー

『〜レジェンオオブマナ』で複数のシナリオ、イベントなどを担当。ほか『サガフロンティア』のシナリオにも参加

●ディレクター

大印建生さん　(株)ブラウニー・ブラウン プランナー

『3』のグラフィックデザイン担当後、多数のタイトルにグラフィックデザイン、企画として参加。最新作は『マジカルバケーション』

●メインプログラマー

穴澤友樹さん　(株)ブラウニー・ブラウン 取締役

『〜レジェンドオブマナ』のプログラムを担当。ほかに『魔界塔士Sa・Ga』『Sa・Ga2』、『ロマンシング　サ・ガ』全3作なども担当

●アートディレクター

津田幸治さん　(株)ブラウニー・ブラウン 取締役

『3』『〜レジェンドオブマナ』のアートディレクションを担当。ほか『サガフロンティア』など。最新作は『マジカルバケーション』

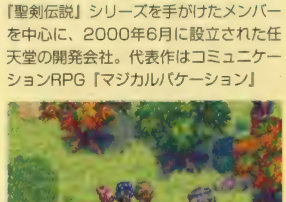
●音楽

伊藤賢治さん　フリー

GB版で音楽を担当。ほか『Sa・Ga2』『ロマンシング　サ・ガ』『サガフロンティア』など。フリー後の最新作は『カルドセプト・セカンド』

what'sブラウニー・ブラウン

『聖剣伝説』シリーズを手がけたメンバーを中心に、2000年6月に設立された任天堂の開発会社。代表作はコミュニケーションRPG『マジカルバケーション』



⬆魔法学校の生徒たちの友情をドラマチックに描く。16の属性を司る精霊たちも登場する



STORY

万物の生命の源「マナ」。世界を創出したマナの女神が樹に姿を変え眠りについてから、その強大な力を手に入れるべく、世界には争いが絶えなかった。そんな中、2人の若者が世界を巡る争いに巻き込まれていく

ヒーロー(主人公・男)

グランス公国の奴隷剣士として、闘技場でモンスターと戦い続ける17歳の青年。12歳のときに見たある「悪夢」に追われている。





独自のファンタジー世界のアクションRPG

独特の温かみのある色彩で描かれた世界観の中を、トップビューの広いフィールドを冒険し、モンスターたちとヒット&アウェイのアクティブなバトルが楽しめるアクションRPG。アクションゲームとしての要素が高いだけでなく、RPG的な育成・基本システム部分もしっかりと練りこまれ、シリーズを追うごとに完成度を高めてきた。『FF』シリーズに登場したモンスターもコミカルに姿をかえ随所に登場。またシリーズ共通の魔法や設定も生かされている。









➡ダンジョンは仕掛けはもちろんマップまで新しくなっている

⬆『聖剣』のマスコットキャラ的なモンスター、ラビ。序盤の敵キャラだ

⬇2Dながら奥行き・深みのあるグラフィックはリメイクにあたり全面描き変え

⬅ゲーム冒頭で、剣闘士として戦わされているヒーロー。奴隷として命を危険にさらす日々

いちばんやりたかったのは、あの頃タブーとされていた「せつなさ」をテーマにすること

—— もともとのGB版には「ファイナルファンタジー（以下FF）外伝」というサブタイトルが付いているんですが、これは『FF』をGBで作ろうというところから来ているんですか？

石井　いえ、違います。当時僕が、『FF』を離れたくて作ったんです（笑）。その頃、好きに一本作っていいという許しを坂口さん（坂口博信さん／元スクウェア副社長、歴代FFシリーズの生みの親）にもらって、じゃあ作ってみようと。当時入ったばかりのプログラマーや企画の人間を集めたので、GBだったら作れるだろうという経緯があって。

—— 当時としては珍しい、アクション要素の強いRPGですよね。

石井　僕がアクションゲームが好きだったので、アクションを遊んでいるような感覚でRPGを遊ばせたかったんですよ。『FF』の1作目では僕が企画を担当したんですが、その中でもその気持ちが強くあって、コマンド選択型RPGでも戦闘でキャラがアニメーションするし、HPがなくなるとひざをつく。ほかのゲームだと自分の視点で遊んでいるわけで、キャラを通して遊んでいないじゃないですか。キャラを通して遊ぶには、よりアニメーションも多彩にする必要があるし、だからこそ魔法や武器のアニメを変えたいし、種類が違うんだったらグラフィックも変えたかったんです。あと、いちばんこだわったのが、世界設定がゲームに反映すること。それまでのゲームでは、世界設定っていうのはマニュアルを読むと書いてある程度で、本当にそれがゲームの中にデータとして反映されたゲームはほとんどなかった。なんで絡ませないんだろうってずっと思ってたんです。

——『聖剣』シリーズはストーリーが特に印象深く残る感じがします。

石井　『聖剣』でいちばん何がやりたかったかっていうと、あのころはゲームでタブーとされてた「せつなさ」をテーマに据えることなんです。ユーザーが考えこんでしまうような終わり方って、あのころのゲームにはほとんどなかったと思うんですよ。それって、それをバッドエンディングだと決めつけるからいけないわけで、それを見た人が感慨深くなるということは、逆に言えばより深くキャラとシンクロしているわけじゃないですか。そういうことはすごく大事だと思うんですよ。ゲーム中にある重要なエピソードがあるんですが、正直なところ、小学生が遊んでもわからない感情かもしれないな、とは思ったんですけど、やってみたかったというのがあって。

それで最近、ユーザーさんから「小学校の頃『聖剣』を遊んだときにはわからなかったんですけど、今はあのときの主人公の気持ちがすごくよくわかります」っていう手紙をもらったんです。最初は何年前の話だ？　って思ったんですけど、当時確かに自分の中で「今わからなくても、大人になったときに気がつく感情のきっかけがこのゲームだったらいいな」っていうことを考えながら作ってたんです。だから、それを実際に感想として受け取ったときに、ああやってきてよかった、ゲームを作ってきてよかった、と思いました、本当に。それがちょうど『FFXI』の佳境のときだったので、すごく励まされましたし、それでがんばらなくちゃという気持ちと、自分の原点回帰という意味でも、また『聖剣』をしっかりした形で世に出したい、という気持ちにつながったんです。

——『聖剣』のグラフィックは絵本のような手作りの温かさが特徴のドット絵なわけですが、GBAでは気をつけられていることは？

石井　スタッフが『聖剣』シリーズに対して求めるのは、絵自体の進化というよりも、いかに雰囲気を大事にするかということなんですよ。それをいろんな技術を使って、よりメイクアップしていく手段も取れるんですけど、真っ先にその技術に走るんじゃなくて、まずこの世界を大事にするのに、いまの時点では何がベストなんだろうっていうチョイスの仕方なんですね。3Dのポリゴンで作られた映像にも当然その良さはあるんですが、『聖剣』のようにその絵の世界に入り込んで、というものを表現するんだったら、むしろ2Dのドット絵のほうが良い場合もあるでしょう。

—— SFCのときのグラフィックのクオリティもハードの限界に近いレベルまで行っていましたね。

石井　かなりの次元まで突き詰めましたからね。いまうちにいる松野君（松野泰己さん／現スクウェア第4開発部部長。ファイナルファンタジータクティクス・アドバンスを開発中）がまだクエストで『タクティクス・オウガ』を作っていたころ、スタッフと一緒に、『聖剣3』の画面写真を見ながら、ウチもがんばらなくちゃ、っていう話をしてたらしいんですよ。で、じつはちょうどそのころ僕らは『タクティクス・オウガ』の画面写真を見て、がんばらなくちゃ、と言っていた（笑）。お互いに刺激しあって、あの頃のドット絵を高めていたんだなぁっていうのが後になってわかって、おもしろかったですね。

——『聖剣』シリーズには女性のユーザーも多いようですね

石井　『FF』では女性や低年齢の子供の層が少なかったので、『聖剣』ではその層を増やしたいという狙いもあったんです。

あの頃はまだ、ラビとかチョコボのように、モンスターをマスコット的な位置づけに置く手法は少なかったんですよ。可愛いだけじゃなくて、統一した形で提示したのはあんまりなかった。『ポケモン』が出たときに、やっと来たかと思いましたけど、そういう意味では『聖剣』のほうが先だったと思いますよ。

▶P64に続く…

聖剣伝説グラフィティ

ファイナルファンタジー外伝 聖剣伝説　GB



↑91年6月28日発売　GBでは少ない本格的なアクションRPG

聖剣伝説2　SFC



↑93年8月6日発売　リングコマンドなど独自システムを搭載し3人同時プレイ可

聖剣伝説3　SFC



↑95年9月30日発売　主人公1人と仲間2人を6人から選ぶと、物語が多彩に変化

聖剣伝説 LEGEND OF MANA　PS



↑99年7月15日発売　ランドメイクシステムで自分だけの世界を作る要素を追加

「小学校のときはよくわからなかったけれど、今はあのときの主人公の気持ちがすごくよくわかります」っていう手紙が届いたんです。



奇怪な植物の生い茂る森の奥深く、触手で襲い掛かる巨大フラワー。こんな巨大ボスとのイベントバトルは『聖剣』シリーズの醍醐味のひとつだ



ヒロイン
（主人公・女）

邪教徒として迫害されている、マナー族の17歳の少女。世界の運命を見極めるために、伝説にあるマナの剣士と旅立つことになる。

生命の源「マナ」をめぐる物語

生命の源「マナ」と聖剣をめぐる世界の争いに巻き込まれた、2人の主人公。12歳のころに見たある「悪夢」に追われる2人の運命を軸に物語は展開していく。



➡ヒーローとヒロインの前に降りかかる、さまざまな事件や問題を解決することが、世界の争いを終わらせるカギにつながっていく



➡シリーズおなじみの踊る商人モティ。セリフから、GB版にはなかった昼夜の概念があることもわかる



⬅不気味な暗い洞窟を探索するヒーロー。移動中も気を抜けない



➡棺が並ぶ薄暗い部屋に潜む者は…!?



⬅屋内でのバトルで、弓を装備したヒーロー

―― 石井さんはチョコボの生みの親と聞いたのですが、初登場はいつ？

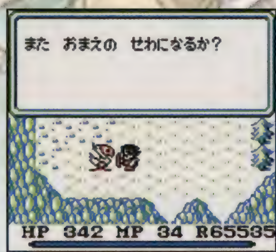
石井　『FF2』からですね。あるときドット絵で何気なく落書きをしていて、アニメ的に動かしてみたらおもしろかったので、「坂口さん、これ使わない？」っていう感じで見せたんです。でもそのときはひとこと「やだ」って言われたんですが（笑）。僕の中のチョコボの原点のイメージは祭りの夜店で買ったヒヨコなんです。その頃まだヒヨコはヒヨコのままだと思ってたんですよ。ヒヨコがある程度育つと、ニワトリでもない、ヒヨコでもないっていう成長の仕方しますよね。そのイメージがチョコボ。でも、そのときは飼えなくなって人にあげらちゃって、すごく悲しかったっていう思い出が強く残っていて。いま思えば、多分あの頃を思い出して描いてたんでしょうね。

―― 『FF』ではチョコボは乗り物として登場してきますけど、この『聖剣』ではまったく別の形で登場するとか…？

石井　僕が特別な感情移入をした生き物ですから、『聖剣』では相棒のような存在なんですよ。『FFⅡ』、『FFⅢ』ではどうしても乗り物アイテムとしてしか見られなかったので、それがちょっと…。チョコボがタマゴから孵化して、刷り込みで主人公が親だと思って付いていき、主人公のために一生懸命尽くしてくれるという。言葉は話せないけど、すごく大事な存在として登場します。

―― 道具としてではなく、相棒としてのチョコボなんですね。

石井　余談なんですが、『聖剣3』を作っているとき、よく家に遊びに来る猫がいたんです。首輪をしてたので飼い猫だとは思うんですが。犬みたいに、僕が会社に行く時間に大通りまで見送るんですよ。見送るだけならまだしも、帰ってくるときもその場所にいる。そこにいなかったとしても、どこかの屋根かなんかで、僕を見かけると、タッタタッタって近づいてくるんですよ。言葉は通じないけれど、見るだけでほっとしたり、嬉しくなったりする存在になったんです。それが、しばらく会えない日が続いて、もしかして死んじゃったのかなって思って。何ヵ月も一緒だったんで、気になるわけじゃないですか。でもひさびさに現れてくれて、ふとお腹を見たら、縫い目があって、よく見たらあちこち傷だらけなんですよ。そのとき、ああ、こいつ大変だったんだなぁって…。僕はペットを飼うタイプじゃないんですけど、そういう感情って僕の中で大きい位置づけで残ってて、それがゲームにも影響しているんだなって思います。



←かけがえのない相棒、チョコボ（写真は第1作GB版のもの）

『聖剣』は身近な心の中の理想の和製ファンタジー

―― 『聖剣』の中のファンタジーの世界観は、どこから生まれたのでしょう？

石井　『聖剣』が好きな人の多く、僕もそうなんですけど、みんな共通の緑豊かなイメージってあるじゃないですか、自分がやすらぐ、ほっとする場所で、青空にぽっかり浮かんだ雲があって、ものすごく大きな木があるきれいな草原で、そこで大の字になって寝たいっていうイメージ。

僕は一人っ子で、子供の頃鍵っ子だったせいもあるのか、そういうのをイメージして絵を描くのが好きだったし、絵本とか、いろんな場所で見るのも好きで、今の『聖剣』の世界観が自分の中で育った。みんなが共通のイメージで持っているものを、僕のフィルターを通して具現化しているだけなのかなという気もします。

『聖剣』はゲームをクリアするのが目的というよりも、その過程でキャラをいろいろいじって遊んだり、フィールドを走りまわったりすることが楽しいゲームだと考えているので、シリーズ通してその部分を大事にしたいと思っています。

―― ファンタジーとしても、西洋的な世界観にはない、どこか身近な感じがしますね。

石井　普段見慣れたものが多いかもしれませんね。『レジェンドオブマナ』では不思議の国のアリス的な方向に行ったじゃないですか。それまでは結構「指輪物語」とか、人間がメインの方向だったんで、それでもやっぱり色合いとかは海外とは違ってポップな感じで、湿気の多そうな、湿り気のある背景で。自分たちの中では和製ファンタジーとして『聖剣』を作っているんです。あとは人工物で塗り固められた機械とかはあまり出したくなかったので、マシンゴレームとかあっても、あれは魔法の力で動いているものという風に捉えたりしています。

―― 『2』以降、RPGだけど1人だけで遊ぶのではなくて、パーティプレイにも重きを置かれてましたね。

石井　『2』や『3』の評判が良かったのは、兄弟や友達と一緒にしゃべりながら遊べるのがよかったというのがあるので、今回も通信を使いたいと考えています。もとのGB版はNPC（ノンプレイヤーキャラ）を操作できなかったんですけど、キャラチェンジすれば操作できるようにしましたんで、そういう部分は『2』に近い形になっていると思います。NPCがある意味ジョブに近くなり、やれることを差別化したんで、その使い分け次第では同じボスを倒すにしても違った戦い方が出てくると思います。

―― 現在の開発状況はどんな具合なんでしょう？

石井　もう開発はある程度ブラ・ブラに任せているんで、僕は定期的にチェックする流れになっています。シナリオも仕上がっているし、もう決めなくちゃいけないことはすべて決め終わって、あとは実データを作るだけですね。それからバランス調整と修正に集中して入ります。

―― ブラ・ブラの職人的な作りこみは定評がありますからね。『マジカルバケーション』も半端じゃないボリュームだったんですよ。

石井　ああ、そういう意味では、今回の『聖剣』は、GB版を振り返って、みんなでどうするって悩んだんですけど、結構ボリュームがあったんですよ。いざ作ろうとすると、『マジカルバケーション』よりも、はるかに多いかもしれないらしくて。

―― それはやりこみがいがありそうですね…。

石井　だから開発としてはけっこうしんどい状態なのは確かですね。アクション部分の調整に時間がかかるので、そこをうまく調整して、2003年の夏休みには遊べるようにみんなでがんばりますよ。



サボテン君
『レジェンドオブマナ』で登場した妙な味のあるキャラ。今回のGBA版にも登場することが決まっている

チョコボの原点のイメージは祭りの夜店で買ったヒヨコ。特別な感情移入をした生き物だから、『聖剣』では相棒のように側にいる存在なんです。



石井浩一さんと一問一答

スクウェアに入って最初の仕事は？

石井　ファミコンの『FF』第1作目ですね。ちょうど『ドラクエ』も出てきた頃で、RPGを作ろうっていう話になり、スクウェアとしても勝負をかけてた頃です。開発の前半はあまり坂口さんが関わってなかったので、主要な部分を僕が決めちゃってましたね。で、途中から河津さん（河津秋敏さん。現在のスクウェア第2開発部部長。『FFCC』の仕掛け人）が入ってきて…。僕、河津さんと意見が合うんですよ。ファンタジーにおいての価値観も似ているし、思ってることに対していろいろアドバイスをくれたり。河津さんとの関係はそこで構築されたんですが、その過程でゲーム作りの楽しさを味わいましたね。

スクウェアに入ったきっかけ

石井　僕はこのまま大学を卒業しちゃったら、普通のサラリーマンはやりたくないし、絶対無理だよなって思ってたんです。小学校の頃、学校全体の新聞委員長をやっていて、4コママンガとかも自分で書いていたんですが、顔も見たことがない下級生に「新聞楽しみにしてます！」って言われたりするのがうれしかった。そういう、人を喜ばせる楽しさっていうのは自分の中で感覚としてわかってたんで、やっぱり単純に、喜んでもらえるものに携わりたい、顔も知らない人でも、自分の感性に触れてもらえるようなことがしたいと思ってました。だから、キャラクターグッズのような、企画的な仕事に尽きたいな…とは思ってたんです。そうしたらちょうどあの頃ファミコンが出てきて、表現手段が飛躍的に広がったじゃないですか。で、作ったものを持たれるだけじゃつまらない、それを好きなように動かすことがファミコンでできるなら、そこに入りたいなぁ、って思ったんです。

スクウェアには大学の時のアルバイトから入ったんですけど、高校のときからゲームコンテストにも出たりしましたので、ゲームの企画書作りはできました。で、当時銀座にあったスクウェアに面接に行ったんです。そのとき初めて坂口さんに会ったんですけど、僕は「なんでこんな下っ端の人が面接官なんだ？」て思って（笑）。だって僕と2つくらいしか違わないんですよ。ああ、上の人は面接してくれないんだ…って思ってたんです。そしたら、机を用意するから来週から来てくれってその場で言われて、それで終わり。その後一緒にご飯を食べに行って、開発でいちばん偉い人だと知った（笑）。じつは僕の企画書って全部漫画で描いてたんですよ。アクションゲームの一連の流れとか、わかりやすく、ぱっと見て目で追いたくなるような感じで。そういったところを気に入られたみたいですね。

石井さんから見たスクウェア

石井　未完成な会社。未完成だからこそチャンスもあるし、可能性もある。確かに、もろい、若い部分もあるなって思うけれど、だからこそみんなで組み立てていける会社だと思うんです。

――『聖剣』もそこから生まれたんですよね。

石井　挑戦することによって成功をもぎ取ってきた会社じゃないですか。新しいことをやりたい、あいつが言ってることはオモシロそうだってときに、チャンスを与えられる会社であるべきだと思うんですね。いまはタイトルも縮小して、足場を固めなくちゃ、って感じになってますけれど、いずれまたいろんな形で新しい物を提示していける会社にしたいというのがみんな共通の願いだと思います。

ゲームキューブで気になるソフト

石井　うちの子供が遊んでいるんで、ときどき遊びますよ。『どうぶつの森』には「やられた！」と思いましたね。ああ、これでいいんだ、と（笑）。狙いがはっきりしていますよね。いまは○○がないと売れないだろうとか、そういう視点で作られたんじゃなくて、純粋に「これだけでおもしろいからいいんだよ」というところが潔くて。パワーを注ぐポイントがよくわかっている。作り手から見ていても気持ちいいですね。

スクウェア・エニックスの合併

石井　僕もびっくりしましたけど、結果的にはスクウェアにとってもエニックスにとっても、いい方向に動くと思います。あとは、うーん…まだあんまりコメントできないですね。

ゲームのアイデアはどこから？

石井　ゲームを作っているときに、そのとき作っているゲームとはまったく逆の、違ったアイデアが出てくることがよくあるんですね。そのうちこっちを作りたい、という気持ちになったり。特に忙しいときにそういうのが出やすいかもしれません。もしかしたら現実逃避なのかも。

無人島にひとつだけ持っていくモノ

石井　（即答で）『ファイプロ』ですね。でも誰かと対戦する遊び方じゃなくて、エディットでキャラを作って、行動ロジックも自分で組んで、さあどうなるかな…？　って検証する遊び方が大好きだったんです。あの手の、ユーザーにどうやって遊びを考えてもらいたいかっていうのが僕の中でいちばん強い部分だと思います。

小さいときから自分でゲームをいじることが好きで、たとえば億万長者ゲームをやるときでも、自分でルールを追加したりして、遊び方を変えちゃうんです。それで友達と遊んで、おもしろいかつまらないかを聞いて、それを反映していく。いま思えばゲーム制作に近いことをしていましたよ。自分で作ったオリジナルカードのほうが、もともとあるカードよりも、ぜんぜん多いくらい（笑）。ゲームのおもしろさを自分なりにふくらませていくのが好きだったんです。

1ヵ月お休みが取れるとしたら？

石井　海外に行きたいですね。PSの『レジェンドオブマナ』が終わってからどこにも行ってないので。行くとしたらモルジブですかね。インドの下の、島1周5分くらいの小さな島なんですけど。前に行ったときにウミガメがいて、子供と一緒に泳いだりしたんです。本当に何もないんですよ、ショッピングモールもない。『聖剣』の世界のような、日常ありえない場所に自分がいるっていう感覚を味わいたい。

スクウェアで誇りに思うこと

石井　（しばらく考えて）守るべきものを守りつつ、挑戦し続けるところ。挑戦する姿勢をなくしたときに、スクウェアってダメになると思うし、それはぼくのポリシーにも反する。スクウェアが挑戦できなくなったら、僕は辞めるでしょう。

ユーザーにひとこと

石井　『聖剣』を愛してくれた方々には本当にお待たせしました。初めての人には…、言いたいことがありすぎて、どれを言おうかな。『聖剣』は遊んでいるみなさんと一緒に成長して、支えられている作品です。それをいちばん大事にしていきますので、ぜひ楽しんでください。

――編集部に届くおたよりからも、ほかの大作系RPGにはない、ファンの方の熱意みたいなものが伝わってくるんですよ。

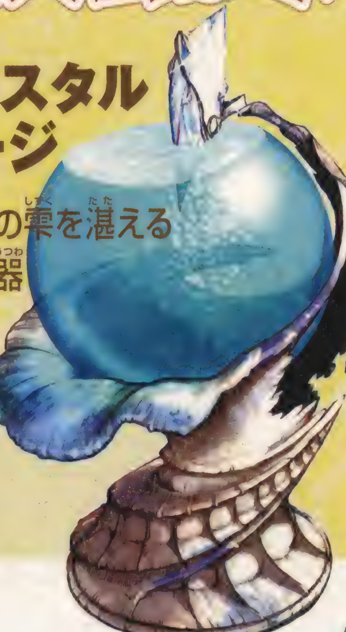
石井　やっぱり、ユーザーさんに育てられてるな、という気がします。『聖剣』以外のタイトルを作っているときでも、SFCの『3』が終わって、僕がPSで『サガ・フロンティア』を作っているときなんか、当分出ないんだな～っていうユーザーさんのガッカリとか、「作ってください！」ていう声がヒシヒシと伝わってくるんですよ。そういった声に励まされて、いまこうやって作ることになったわけで。ブラウニー・ブラウンのみんなが一生懸命『マジバケ』を作っていたからこそ、僕も『FF11』をがんばって来れたわけだし、そういうふうにお互いががんばれたから、今回の新しい『聖剣』ができたのかなと思う。その声に応えて、しっかり作らなきゃいけない、と感じています。

END

主人公はミルラの雫を汲み村に持ち帰る

クリスタルケージ

ミルラの雫を湛える聖なる器



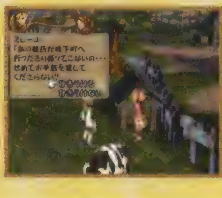
➡クリスタル・キャラバンが「ミルラの雫」を蓄えるための器。バトルフィールドでは瘴気から人間を守る力を持つ

オープニングより抜粋

世界は瘴気に包まれた。



人々は、一度瘴気に触れるともはや生命を保つことは不可能だった。だが、それは遠い過去の話。人々は瘴気から逃れる術を得ていた。クリスタル…。それは人々を瘴気から守る存在であった。クリスタルの光は、人々の生活を優しく包み込んだ。ただひとつ、人々が生活を続けるために行わなければならないこと。それは年に一度、クリスタルを“ミルラの雫”で清めることだった。清められたクリスタルは、また一年、優しい光で人々を包んでくれる。とはいえ、ミルラの雫がどこにでもあるわけではない。時には洞窟の奥、時には山の向こう、時には滝を越え、水を授かりに行く必要があった。



人々は毎年それぞれの村から、クリスタル・キャラバンと呼ばれる若者たちを送り出し、ミルラの滴を得ることを続けてきた。

ニンテンドーゲームキューブ	
タイトル	ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル
発売元	任天堂
発売日	2003年春
価　格	未定
ジャンル	RPG
プレイ人数	1～4人用
メモリーカード	ブロック数未定
備　考	GC-GBAケーブル対応

FINAL FANTASY® CRYSTAL CHRONICLES™

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル

各地のミルラの木を訪れ、その水を授かる

発表以来、イラスト・画面写真のほか一切謎に包まれていた『FFCC』だが、徐々に物語の背景が見えてきた。プレイヤーは、人里離れた奥地にあるというミルラの木を巡り、「ミルラの雫」を村へ持ち帰る使命を帯びた、クリスタル・キャラバンのひとり。瘴気（毒を含んだ空気）に侵された『FFCC』の世界では、年に一度「ミルラの雫」で村のクリスタルを清めることによって、生活を維持できるのだ。下に紹介するのは、クリスタル・キャラバンがミルラの木から雫を得る様子だ。



ミルラの木

⬅枝葉で自分自身を包み込むような姿をしたミルラの木を前に立つキャラバン



⬆ミルラの木はバトルフィールドを抜けた先に



⬆ここまで運んできたクリスタルケージを…



⬆ミルラの木の前に置き、静かに離れる



⬆クリスタルケージがまばゆい光を放ち始める

クリスタル・キャラバンだった



ケージを運びながら冒険を続ける

ミルラの木のある場所へは、瘴気に侵され、モンスターがはびこるバトルフィールドを通らなくてはならない。下の画面を見ると、プレイヤーキャラのひとりが常にケージを持ち運んで、気を配る必要があるようだ。また、下の画面を見ると、戦っているときにはケージを地面に置いている。コマンドの「おく」はケージのことを表していると考えるのが正しいだろう。

ケージを持ち上げフィールドを移動



↑↓右の画面ではケージを持ったキャラは「まもる」ができないようだ。下のケージを置いた状態では「まもる」が表示されている



戦うときにはケージを「おく」



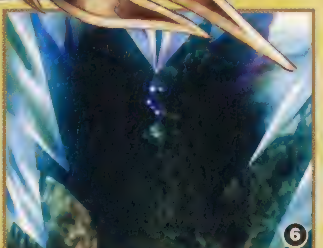
クリスタルケージが瘴気を退け、周囲に波状の安全圏を作り出す



↑バトルフィールドではケージの作り出す安全範囲から一歩でも外に出るとダメージを受けてしまう



↑ミルラの木の枝葉が呼応するかのように輝く



↑光の雫が葉先に集まり、こぼれ落ちる



↑ケージの中にわずかな雫が落ち気がゆらめく



↑ほんのわずかだがミルラの雫が蓄えられた

戦闘はコマンドバトル。でもじつは…？

最大4人同時プレイも可能な戦闘は、コマンドを選んで戦う非アクション型。しかし、コマンド部分をよく見ると、何やら気になるところも…？





➡魔法を使うときは「ファイア」のコマンドが表示されている

⬆この画面上には敵が5体。4人パーティなら、大人数での激しいバトルに





「たたかう」ボタンを囲むようにレベルゲージが見える。押すタイミングかタメのゲージ…？　どちらにしても時間に関係していそうだ。

タイミングを見計らい、避けて、攻撃するアクティブな要素も!!

VS. BOSS ジャイアントクラブ



⬅巨大なハサミにたくさんの武器が突き刺さったままになっている



⬅ハサミを振り下ろしての強力な一撃がパーティを襲う!!



⬅レーザー攻撃までしてくる。「まもる」で避け切れるのか!?

魔法は攻撃と連携して使える

敵を倒すと入手できる「魔石」と呼ばれるアイテムがあれば、それぞれの属性に応じた魔法が使える。魔法は攻撃と組み合わせることにより効果を上げることができるので、2人以上の同時プレイ時には連携を考えた使い方が有効になるようだ。



➡敵を倒して現れた球が魔石。魔石ごとに属性が異なる

「魔石」はGBAで装着

入手した魔石は、複数プレイのときコントローラとして使用するGBAで、スロットに装備することにより使用可能になる。



⬆このGBAの画面で装備。この間も敵は襲ってくるので、仲間のサポートが必要

個人情報やマップ画面も表示する



⬅GBAでは魔石装備のほか、マップ画面、個人データなどさまざまな情報を確認する

ファイア



➡おなじみファイアの魔法の連携の例。敵の近くで油のツボを割りファイアをかけると



火の海！

⬅油にファイアが引火して、地面が炎上。敵が火の海に包まれるといった連携パターン

ブリザド



⬅敵にブリザドの魔法をかけると、凍り付いてその動きを止めることができる。そこでさらに…



➡凍って動けない敵に、通常攻撃でダメージを加える

叩き割る!!



➡すると氷ごと粉砕され、普通に攻撃したときよりも大きなダメージが与えられるのだ

サンダー



⬅水のツボを割って濡れた地面に、サンダーの魔法をかける

感電!!



➡するとサンダーのエネルギーにより地面が帯電し、触れるものを感電させる効果がある

プレイヤーキャラとなる4種族の特徴が判明

これまでのイメージで中心的存在だった男女キャラを含み、4種族のプレイヤーキャラが正式に明らかに。それぞれ物語上の設定がそのままマルチプレイ時のキャラの特性となると思われる。キャラ選択時には同じキャラでもバリエーションが複数選べるようだ。



←それぞれ文化も大きく異なる

争いを好まず穏やかな

クラヴァット



始まりの村、ティパ村の中心種族である「温」の民。周囲を自然と穏やかにするような温和な性格で、普段争いを嫌うが、問題があれば自己犠牲もいとわない勇敢さを兼ね備える。**他の種族をまとめるリーダー的な存在に向きそうだ。**



武に勝る豪気な種族

リルティ



はるか昔は、大陸の覇者でもあった誇り高き「武」の種族で、世界各地に広く生活。血の気も多いがさっぱりした性格で他種族からの信望も厚い。商業の分野では中心的な存在だ。**小柄だが肉弾戦を得意とするキャラのようなので、戦いにも打たれ強そう。**



盗賊に向いた身体能力

セルキー



毛皮をまとい、盗品で身を包んだ「我」の民。自己中心的な考え方を美徳とする種族で、身体的に優れた敏捷性を持っていることから盗賊になる者が多い。他の種族から忌み嫌われることが多いが、公然とクラヴァットの村に住む者もいるという。**すばやさを生かした動きで戦いをかき回してくれそうだ。**



謎多き魔法の使い手

ユーク

シェラの里で静かに暮らす「智」の民。武力で支配しようとするリルティに対して、魔法で対立した経歴を持っている。その特異な容姿は魔法の力を最大限に生かすための仮の姿だと言われているが、謎の多い不思議な種族だ。**戦闘では魔法を中心とした戦い方を得意とするキャラだろう。**



謎の組織が占領している てんきけんきゅうじょまでを大攻略！

ポケットモンスター ルビー

ストーリーも中盤に突入！　今回は111番道路からスタートして、更なるジムバッジの獲得を目指す。前号までのチャートも用意したので、下を参考にして冒険開始だ！

GBアドバンス

タイトル	ポケットモンスター ルビー・サファイア	ジャンル	RPG
発売元	（株）ポケモン	プレイ人数	1～4人用
発売日	発売中	備　考	GBA専用通信ケーブル対応
価　格	4800円		

ポケットモンスター サファイア

前号までのストーリーの流れ（ミシロタン～シダケタウン）

スタート

ミシロタウン
- 2Fの時計を合わせる
- オダマキ博士の子供と会話

101番道路
- 最初のポケモンを選びオダマキ博士を助ける

ミシロタウン
- 最初に選んだポケモンをもらう

101番道路

コトキタウン

103番道路
- 博士の子供とバトル

コトキタウン

101番道路

ミシロタウン
- オダマキ博士から「ポケモンずかん」をもらう

101番道路

コトキタウン

102番道路
- トウカシティへ

トウカシティ
- ジムでセンリと話し、ミツルのポケモンゲットを見守る

104番道路(南)
- トウカの森を抜けてカナズミシティへ

トウカのもり
- 謎の組織とバトル

104番道路(北)

カナズミシティ
- いあいぎりオヤジから「ひでんマシン01」(いあいぎり)をもらう
- ジムリーダーツツジに挑戦

116番道路
- 謎の組織を追う

カナシダトンネル
- 謎の組織とバトルし、「デボンのにもつ」をゲット

116番道路

カナズミシティ
- デボンの社長から「ポケナビ」と「ダイゴへのてがみ」をあずかる

104番道路(上)

トウカのもり

104番道路(下)
- ハギろうじんのこやで、ろうじんと話して船に乗る

ムロタウン
- ジムリーダートウキに挑戦

106番水道
- いしのどうくつへ

いしのどうくつ
- 入口にいる男から「ひでんマシン05」(フラッシュ)をもらう
- 奥にいるダイゴに「ダイゴへのてがみ」を渡す

106番水道

ムロタウン
- ハギろうじんと話して、船に乗ってカイナシティへ

109番水道&うみのいえ
- 通り抜けてカイナシティへ

カイナシティ
- ぞうせんじょ1Fの人と会話
- はくぶつかん2Fでクスノキかんちょうと会話。その後に現れる謎の組織とバトル

110番道路

キンセツシティ
- ジムの前にいるミツルとバトル
- ジムリーダーテッセンに挑戦
- 右下の民家で「ひでんマシン06」(いわくだき)をもらう

117番道路

シダケタウン

下のチャートへ続く



パパのジムに挑戦する日がきた！

111番道路～てんきけんきゅうじょ 最速攻略チャート

111番道路
❶「いわくだき」で112番道路へ

112番道路
❷ぬけみちから112番道路（上）へ

ほのおのぬけみち
❸通過して113番道路へ

112番道路

113番道路
❹ハジツゲタウンへ

ハジツゲタウン
❺114番道路へ

114番道路
❻りゅうせいのたきへ

りゅうせいのたき
❼謎の組織がいん石を持ち去るのを見る

114番道路

113番道路

112番道路

ほのおのぬけみち

112番道路
❽ロープウェイに乗って山頂へ

えんとつやま
❾謎の組織のリーダー「ルビー」ならマツブサ、「サファイア」ならアオギリを倒す

デコボコさんどう
❿通過してフエンタウンへ

112番道路

フエンタウン
⓫ジムリーダーアスナに挑戦

112番道路

111番道路

キンセツシティ

117番道路

シダケタウン

カナシダトンネル
⓬「いわくだき」でトンネルをつなげて「ひでんマシン04」（かいりき）をもらう

116番道路

カナズミシティ

104番道路

トウカのもり

104番道路

トウカシティ
⓭ジムリーダーセンリに挑戦
⓮ジムをクリア後、ミツルの父と話し「ひでんマシン03」（なみのり）をもらう

102番道路

コトキタウン

103番道路

110番道路

キンセツシティ

118番道路
⓯119番道路へ

119番道路
⓰てんきけんきゅうじょへ

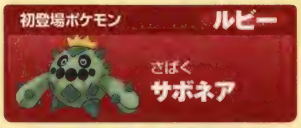
てんきけんきゅうじょ
⓱謎の組織を追い払う

ひでんわざ「いわくだき」を使ってほのおのぬけみちへ

さばくの広がる111番道路。このさばくへは、「ゴーゴーゴーグル」がないと入ることができない。112番道路からほのおのぬけみちを通るルートを取り、さばくを迂回していくのだ。ケンコーばあさんのいえでは、ポケモンセンターのようにポケモンのキズを回復することができるぞ。

111番道路







出現トレーナー

あ	ピクニックガール	ミズキ
い	キャンプボーイ	ヨシヤ
う	エリートトレーナー	ユウスケ
え	エリートトレーナー	マリア
お	カラテおう	タダシ
か	キャンプボーイ	ヒロキ
き	ピクニックガール	チカコ
く	キャンプボーイ	ノリヒロ
け	いせきマニア	ノブオ
こ	ピクニックガール	アイミ
さ	インタビュアー	マリとダイ

1 「いわくだき」を使って112番道路へ

先にすすむためには「いわくだき」が必要。覚えられるポケモンがいないようなら、キンセツシティまで戻ってパソコンから引き出して覚えさせておこう。ここから113番道路の進むためには、111番道路（下）→112番道路→ほのおのぬけみち→112番道路→111番道路（上）へ。





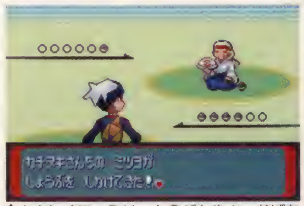
←「いわくだき」を使えるポケモンを用意して発動

ワンポイントアドバイス　カチヌキファミリーの4連戦に挑戦

カチヌキファミリーの家に入ろうとすると、この家に住む家族と4連戦のバトルとなる。勝ちぬいて話すと「きょうせいギプス」をゲット。

出現トレーナー

1人目	カチヌキさんち	ハルヒコ
2人目	カチヌキさんち	ヤスエ
3人目	カチヌキさんち	アキ
4人目	カチヌキさんち	ミツヨ



↑まさしくファミリーとのバトル！　おばあちゃんまで主人公の挑戦を受けてたつ

4人抜きを目指すのだ！

ワンポイントアドバイス　「ゴーゴーゴーグル」を使ってカセキをゲット

フエンタウンジムクリア後にもらえる「ゴーゴーゴーグル」を入手したらさばくの中へ。ここでは2種類のカセキを見つけることができるのだが、そのうちの1つしか入手することができない。入手したカセキはカナズミシティで再生するのだ。



↑もう1つのカセキは砂の中に消えてしまう

2 ほのおのぬけみちを通って112番道路(上)へ

113番道路方面に行くには、ほのおのぬけみちを通る必要がある。えんとつやま行きのロープウェイへは謎の組織がいて通れない。

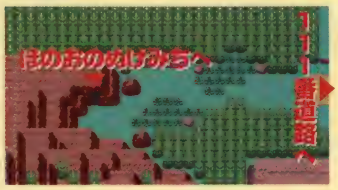
出現トレーナー

あ	キャンプボーイ	キヨフミ
い	ピクニックガール	ヒロコ
う	やまおとこ	ケンサク
え	やまおとこ	ハルノブ

112番道路









ほのおのぬけみちを通ってハジツゲタウンを目指せ

ほのおのぬけみちを通過して113番道路を目指し、ハジツゲタウンへ。道のりはかなり長いので、ポケモンのHPに気をつけながら進んでいこう。

ハジツゲタウンは小さな街だが、ポケモンコンテストのスーパーランク会場や、わざおしえマニアのいえなど、チェックが必要なものが多い。

3 通過して113番道路へ

112番道路の上下を結ぶぬけみち。中にはトレーナーはいないが、ほのおタイプのポケモンが多く出現する。くさ、むしタイプのポケモンがてもちに多いようなら気をつけよう。また「かいりき」を使えるようになったら、動かせる岩があるので探索しておこう。わざマシンなども見つかるぞ。

ほのおのぬけみち



4 ハジツゲタウンへ

火山灰が降り注ぐ113番道路には、トレーナーだけでなく、ガラスざいくのおみせがある。この道路はかなり長いので、ポケモンを探索したいなら、ハジツゲタウン側のくさむらを利用し、いつでも回復できるようにしよう。

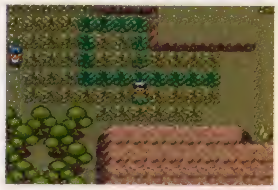


↑畑が見えたら、ハジツゲタウンはもう目の前！

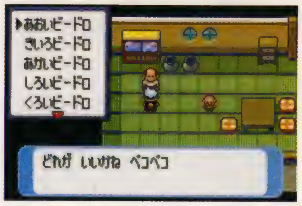
ワンポイントアドバイス 灰を集めてガラスざいくをもらう

このおみせでもらえる「はいぶくろ」を持つと、くさむらに入った際に火山灰を集めることができる。火山灰を一定の歩数分集めると、以下のようなどうぐに変えてもらえる。

ガラスざいくのおみせ 買い物リスト	
あおいビードロ	250歩
きいろビードロ	500歩
あかいビードロ	500歩
しろいビードロ	1000歩
くろいビードロ	1000歩
きれいないす	6000歩
きれいなつくえ	8000歩



↑とにかく歩いて集めよう



↑灰の量によってもらえるどうぐが違う

ワンポイントアドバイス ドロン！と登場 ニンジャごっこにご用心

トレーナーのニンジャごっこは背景に隠れていて、目の前を通り過ぎると突然現れてバトルとなる！ もしポケモンが傷ついているなら、よく目を凝らして見つけて通らないようにしよう。



↑このように見た目にはわかりにくい



↑現れたのは忍者姿のトレーナー！

113番道路



出現トレーナー			
あ	たんぱんこぞう	マサオ	
い	ニンジャごっこ	キンジ	
う	パラソルおねえさん	マドカ	
え	ふたごちゃん	ナナとネネ	
お	ニンジャごっこ	ムラマサ	
か	たんぱんこぞう	ヨシト	

5 通過して114番道路へ

この街のポケモンセンターにいるマユミは、ポケモンの預かりシステムを作った張本人。彼女と話すことで「だれかのパソコン」が「マユミのパソコン」に変わるぞ。また、わざおしえマニアのいえでは、「ハートのうろこ」というどうぐと引き換えに、ポケモンにわざを教えてくれるのだ。



↑スーパーランクのコンテスト会場もココにある。ポロックをあげて上のクラスに挑戦



↑113番道路の戦いで傷ついたらすぐに回復だ

ハジツゲタウン



買い物リスト

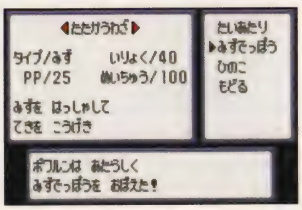
スーパーボール	600円	スペシャルアップ	350円
いいキズぐすり	700円	スピーダー	350円
どくけし	100円	プラスパワー	500円
まひなおし	200円	ディフェンダー	550円
あなぬけのヒモ	550円	クリティカッター	650円
シルバースプレー	500円	エフェクトガード	700円

ワンポイントアドバイス わざおしえマニアを利用しよう

あるポケモンがたまに持っているどうぐ「ハートのウロコ」と引き換えに、レベルアップで覚えるわざを教えてくれるわざおしえマニア。



↑わざ1つにつきウロコが1枚必要になる



↑あとは覚えたいわざを選択すればよい

条件 レベルアップで覚えるわざのみで、進化前やこれから覚えるものはムリ。

114番道路



出現トレーナー

あ	つりびと	タカノリ
い	つりびと	ヒデユキ
う	ピクニックガール	サツキ
え	センパイとコウハイ	カヨとイヨ
お	キャンプボーイ	トモヒロ
か	かいじゅうマニア	トシオ
き	キャンプファイヤー	ノブヒコ
く	やまおとこ	サブロウ
け	やまおとこ	カツヒト

初登場ポケモン ルビー



くさむら
ザングース

初登場ポケモン サファイア



くさむら
ハブネーク

6 りゅうせいのたきへ

目的地はりゅうせいのたき。トレーナー戦を戦いながら、どんどん進める。でも念のため回復アイテムを！



←かせきマニアのいえでは「あなをほる」がもらえる



↑ハジツゲタウンでマユミと知り合っていれば、もようがえグッズがもらえるのだ

謎の組織のたくらみを阻止してフエンタウンへ

しばらく謎の組織の行動を追っていくことになる。りゅうせいのたきに行ったあとはえんとつやまへ！　謎の組織のリーダーとの戦いに勝てば、デコボコさんどうを下ってフエンタウンへいけるようになるぞ。

7 謎の組織に「いんせき」が奪われるのを目撃

りゅうせいのたきを進んでいくと、謎の組織がもう片方の組織の手を逃れて、「いんせき」を持ち去るのを見ることになる。彼らを追ってえんとつやまを目指そう。112番道路のロープウェイを使ってえんとつやまへ！

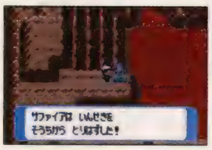


もう片方の組織も出現

⬅ルビーならアクア団が、サファイアならマグマ団がここで初登場。バージョンによってはなんだかいい団に見える

ワンポイントアドバイス 「いんせき」を取り返してあげると…

「いんせき」を手に入れたらハジツゲタウンのソライシ博士にかえしてあげると、わざマシン27「おんがえし」をお返しにもらうことができる。

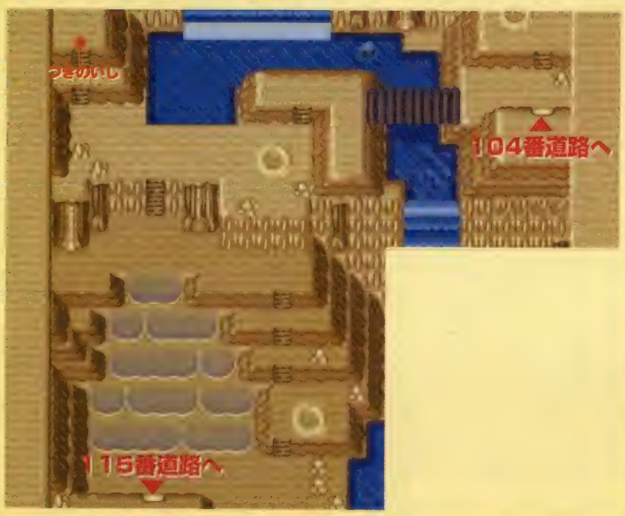


➡謎の装置を調べると取れる



⬆「いんせき」を渡してわざマシンを入手。「いんせき」は、持ったままでも使い道はないので、かえしてあげた方がいい

りゅうせいのたき



ワンポイントアドバイス 「なみのり」を取ったらトレーナーとバトル

りゅうせいのたきからいける115番道路では、「なみのり」を使って左上のトレーナーとバトルしたり、くさむらでポケモンを探せる。



➡ただし、トウカのジムをクリアした後でないと「なみのり」は使えない

115番道路



出現トレーナー

あ カラテおう	ゴロウ	え カラテおう	タケノリ
い ポケモンコレクター	トシノブ	お たつじん	ウンショウ
う バトルガール	ユリカ		

8 ロープウェイに乗って山頂へ

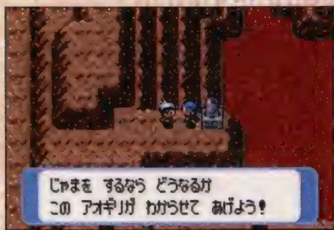
謎の組織がいなくなり、112番道路下部分のロープウェイ乗り場が使えるようになっている。乗り場の中のおねえさんと話してロープウェイに乗り、えんとつやまへ。バトルになるので回復してから進もう。



➡ロープウェイで山頂へ。この先でバトルになるので回復してから乗ろう

9 謎の組織のリーダーを倒す

えんとつやまでは、2種類の組織がバトルしていて、でこぼこさんどうへの道は通れなくなっている。したっぱを倒しながら左上にいるリーダーを目指そう。全員倒してしまえば、謎の組織は撤退して、デコボコさんどうへ行けるようになる。



⬆したっぱを倒してリーダーのもとへ。倒した後はでこぼこさんどうへ向かうのだ

えんとつやま



買い物リスト

フエンせんべい	300円

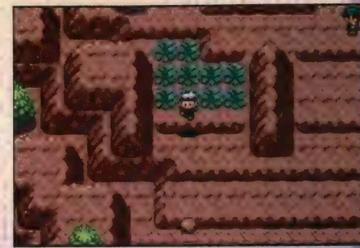
※トレーナー㋔〜㋖とフエンせんべい売りはフエンタウンに行った後から出現

出現トレーナー

㋐	アクア・マグマだん	したっぱ
㋑	アクア・マグマだん	ホムラ(ルビー) ウシオ(サファイア)
㋒	アクア・マグマだんリーダー	マツブサ・アオギリ
㋓	おとなのおねえさん	アサミ
㋔	おとなのおねえさん	クニミ
㋕	たつじん	ミヤコ
㋖	おとなのおねえさん	メグミ

10 デコボコさんどうからフエンタウンへ

デコボコさんどうを降りていけば、112番道路のフエンタウンへ行ける場所にたどり着く。途中のくさむらでポケモンを探したり、トレーナーとバトルをしながら下っていこう。



➡段差をとびおりて進んでいく。逆に進むには「ダートじてんしゃ」が必要になる

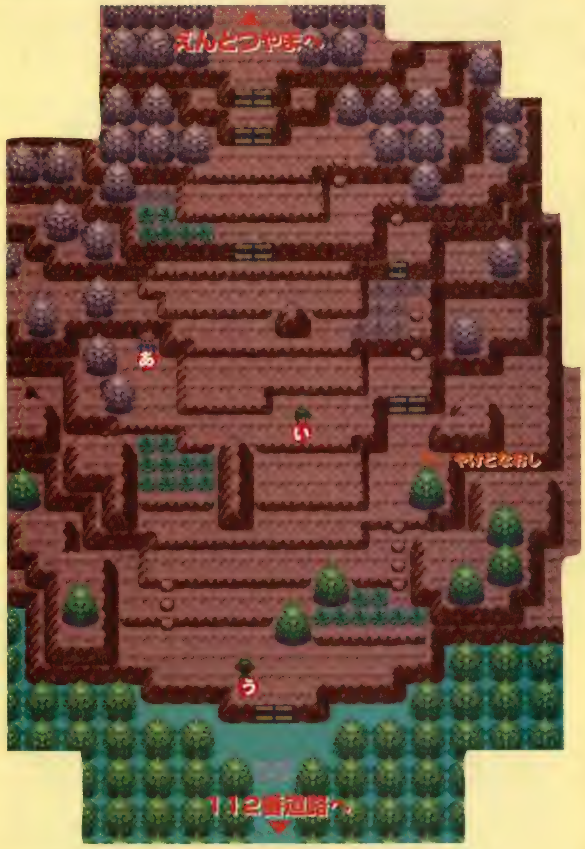
ワンポイントアドバイス　フエンに行ったら戻ってこよう

一度フエンタウンに行ってから戻ると、えんとつやまにいる人が変化する。「ダートじてんしゃ」でデコボコさんどうを登ろう。



➡Bボタン押しっぱなしでジャンプが始まったら、丸い足場へ向かっていけば、段差を乗り越えて進むことができる

デコボコさんどう



出現トレーナー

㋐	やまおとこ	ダイチ
㋑	キャンプボーイ	ヨシハル
㋒	ピクニックガール	コズエ

4つ目のバッジを手に入れてパパと対戦

フエンタウンのジムをクリアすれば、バッジが4つになる。これで、トウカジムのリーダーをしているパパに挑戦することができるようになる。トウカへ戻って対戦だ!!



↑右の段差を降りてしまうと、またゴンドラに乗って進んでいかなければならないぞ

ワンポイントアドバイス かんぽうを使う？

安いがポケモンのなつき度が下がるかんぽうやく。まだいらない「ふっかつそう」がオススメ。



↑「ふっかつそう」は高いけど効果もスゴイ

ワンポイントアドバイス ポケモンのタマゴと「もくたん」を入手！

温泉の前にいるおばあさんからポケモンのタマゴをもらおう。タマゴからはソーナノが生まれるぞ。



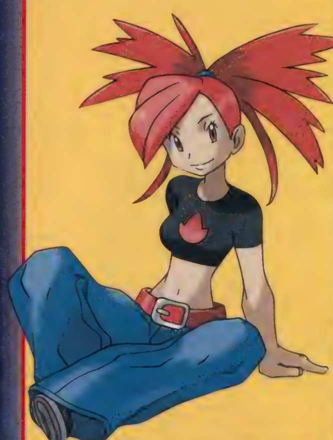
↑タマゴはてもちに入れておこう

かんぽうやくの店の中にいるお爺さんからは「もくたん」がもらえる。ほのおタイプに持たせよう。



↑ほのおタイプのわざの威力が上がる

11 ジムリーダーアスナに挑戦



やけどしそうな情熱の人

リーダー

アスナ

傾向と対策 ほのおタイプのポケモンが主力のジムなので、みずタイプかじめんタイプを主力に戦うといい。ジム内部は、地下2階右から2番目がアスナにつながっているぞ。

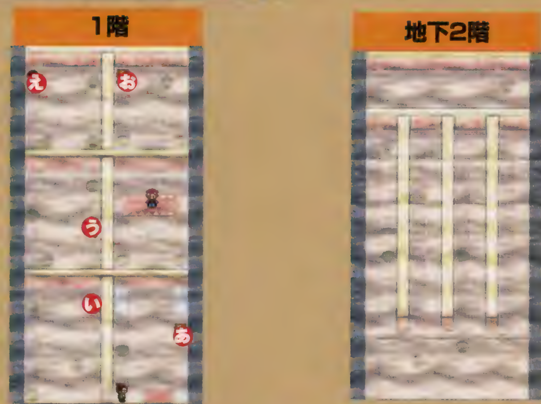


←弱点を突けばかなり楽。回復のどうぐを使いながら戦おう

アスナのポケモン



フエンジム



出現トレーナー

あ	キャンプファイヤー	アキラ
い	エリートトレーナー	タクロウ
う	キャンプファイヤー	タモツ
え	バトルガール	トモミ
お	キャンプファイヤー	タカオ

フエンタウン



フレンドリィショップ 買い物リスト

スーパーボール	600円
いいキズぐすり	700円
どくけし	100円
まひなおし	200円
ねむけざまし	250円
やけどなおし	250円
げんきのかけら	1500円
シルバースプレー	500円
スピーダー	350円

ポケモンかんぽうやく 買い物リスト

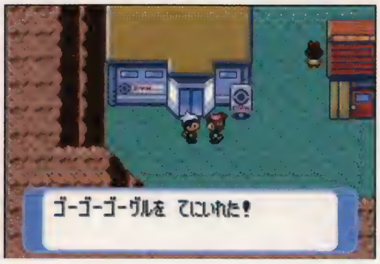
ちからのこな	500円
ちからのねっこ	800円
ばんのうごな	450円
ふっかつそう	2800円

ワンポイントアドバイス フエンジム勝利後にゴーゴーゴーグル入手

ジムで勝利して外に出ると、博士の子供が現れて「ゴーゴーゴーグル」をくれる。これを持っていれば、111番道路のさばく地帯に入ることができるので、カセキを取りに行こう。



➡ジムから出ると、かんぽうやくの店から現れる。ポケモンやバッジを集めたりしてたらしい



博士の子供が登場!

⬅これで111番道路のさばくに入れる。ほのおのぬけみちを使わなくても111番道路を上下に通れるぞ

12 ひでんマシン04「かいりき」をゲット!

カナシダトンネルをふさいでいる岩を「いわくだき」を使って砕けば、「かいりき」のひでんマシンがもらえる。まだ取っていなければ、今のうちに取ろう。



➡カナシダトンネルはシダケタウンからでも、カナズミシティからでもいける



カナシダトンネルで「いわくだき」を使え!!

⬅「かいりき」を入手。フィールドにある丸い岩を押すことができる

13 ジムリーダーセンリに挑戦



強さを追い求める男

リーダー

センリ

傾向と対策 ノーマルタイプのポケモンが主力のジムで、いろいろなどうぐを使ってくるのが特徴。かくとうタイプを育てて戦おう。ケッキングはかなりの強敵!



⬅トレーナーを倒すと先の部屋に進めるようになる

センリのポケモン



トウカジム



出現トレーナー

- あ エリートトレーナー トシキ
- い エリートトレーナー アヤカ
- う エリートトレーナー ヒデキ
- え エリートトレーナー ヒトミ
- お エリートトレーナー カズマ
- か エリートトレーナー サオリ
- き エリートトレーナー ナオキ

14 ミツルの父からひでんマシン03「なみのり」入手

ジムをクリアすると、ミツルの父が探しているという話が聞ける。ミツルのいえに入り、ミツルの父と話すと、ひでんマシン03「なみのり」がもらえるぞ。覚えさせれば水上を進むことができるようになる。みずタイプのポケモンがよく覚えるので教えておこう。攻撃のわざとしてもなかなか強力なので、主力のポケモンに覚えさせてもいいだろう。



⬆ジム戦に勝ったら、ジムのとなりにあるミツルのいえへ行ってみよう



⬆ジム戦に勝っているので、覚えてすぐ「なみのり」が使えるぞ

ワンポイントアドバイス バッジ4つ以上で品ぞろえが変化

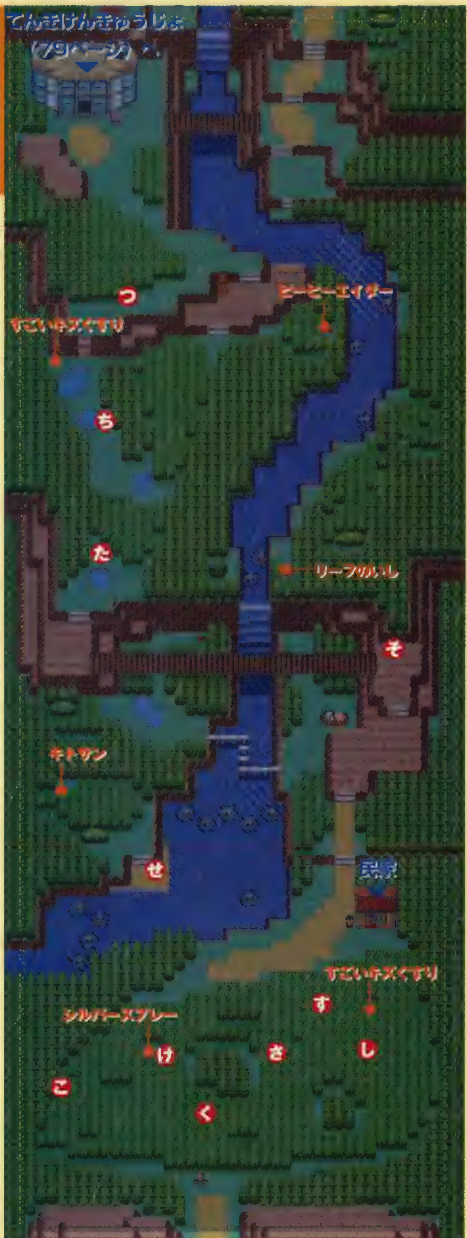
トウカシティのフレンドリィショップは、バッジを4つ以上取った状態になると商品が追加される。追加されるのは、「スーパーボール」と「いいキズぐすり」の2品。ジム戦に備えて「いいキズぐすり」を買い足したり、「スーパーボール」を買ったりできるぞ。

買い物リスト

スーパーボール	600円	あなぬけのヒモ	550円
キズぐすり	300円	むしよけスプレー	350円
いいキズぐすり	700円	スピーダー	350円
どくけし	100円	プラスパワー	500円
まひなおし	200円	ディフェンダー	550円
ねむけざまし	250円	オレンジメール	50円

キンセツシティ右上の「てんきけんきゅうじょ」を目指せ!

118・119番道路



トウカシティで「バランスバッジ」と「ひでんマシン03」を入手したら「なみのり」を覚えてキンセツシティの右へ。118番道路の水上を「なみのり」で渡り、119番道路方面に進んでいこう。119番道路の上のほうにはてんきけんきゅうじょがある。そこでは、カナズミシティなどで事件を起こした謎の組織が、再びひと騒動起こしているぞ。

「なみのり」を覚えさせよう!





➡「なみのり」はみずタイプのポケモンに覚えさせると、バトルでも威力を発揮

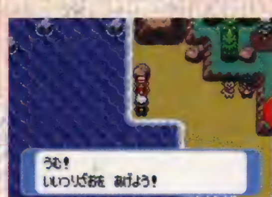
15 「なみのり」を使って119番道路方面へ進む

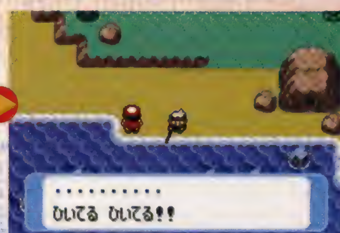
118番道路に出たら水際で「なみのり」を使って対岸へ。そこから陸路で119番道路を目指そう。ちなみに118番道路中央にいるつりびとからは「いいつりざお」がもらえるので、話しかけて手に入れよう。



⬅「なみのり」を使って水上を通って右に進むのだ

「いいつりざお」を入手





⬆➡つりびとから「いいつりざお」を入手。新たなポケモンが釣れるように!

出現トレーナー

あ	アロマなおねえさん	ヤヨイ
い	つりびと	イサオ
う	ギタリスト	テリー
え	インタビュアー	マリとダイ
お	つりびと	カズヒコ
か	とりつかい	タイシ
き	とりつかい	キヨヒコ
く	むしとりしょうねん	トモミチ
け	むしとりしょうねん	ヒロユキ
こ	こんちゅうマニア	イクミ
さ	こんちゅうマニア	ソウスケ
し	むしとりしょうねん	オサム
す	こんちゅうマニア	ヨウイチ
せ	つりびと	マサシ
そ	ポケモンレンジャー	マナミ
た	ポケモンレンジャー	マモル
ち	とりつかい	シュンペイ
つ	とりつかい	タクミ

初登場ポケモン ルビー



つり キバニア

初登場ポケモン サファイア



つり キバニア

118番道路



16 119番道路を上に進んで「てんきけんきゅうじょ」へ

119番道路に入ったら、上のほうにあるてんきけんきゅうじょを目指そう。119番道路では途中で雨が降り出し、戦闘中の天気も雨になる。雨のときはみずタイプのわざの威力が上がるので注意が必要だ。また、途中にある流れる砂の坂や一本橋は特定の「じてんしゃ」があれば通れるぞ。



↑深いくさむらは「じてんしゃ」では入れない

戦闘中は「雨」に！



↑119番道路にさしかかると、雷とともに空から大粒の雨が降ってくる！



↑戦闘中の天気も雨に。みずタイプのわざで攻撃していけば、普段より威力が増すぞ

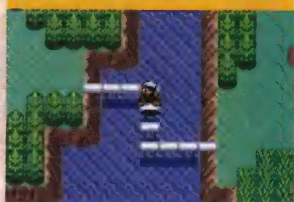
「じてんしゃ」を使い分け！

流れる砂の坂は「マッハじてんしゃ」



↑道路の中央左にある流れる砂の坂。ここは「マッハじてんしゃ」に乗れば登れる

一本橋は「ダートじてんしゃ」



↑道路中央の一本橋。「ダートじてんしゃ」で、B＋十字ボタン同時押しで跳び渡れる

てんきけんきゅうじょ

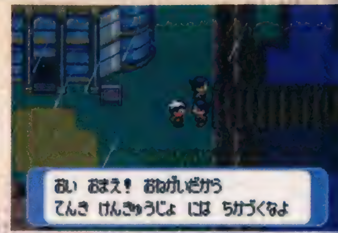


出現トレーナー

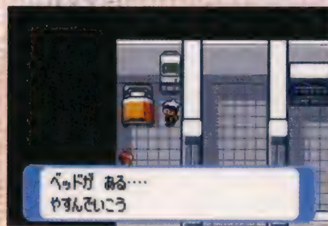
あ マグマ・アクアだん したっぱ	う マグマ・アクアだん したっぱ
い マグマ・アクアだん したっぱ	え マグマ・アクアだん したっぱ
	お マグマ・アクアだん カガリ(ルビー)/イズミ(サファイア)

17 「てんきけんきゅうじょ」で謎の組織を追い払え！

119番道路の上にあるつり橋は、謎の組織がいて通れない。どうやら彼らは、てんきけんきゅうじょで何かしているらしい。てんきけんきゅうじょに入ると、中は謎の組織に乗っ取られている。したっぱを倒しながら2階に進み、奥にいるかんぶと戦おう。勝利すると謎の組織は退散し、所長からポワルンというポケモンがもらえる。

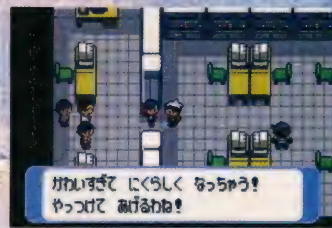


↑『ルビー』ならマグマ団、『サファイア』ならアクア団の連中が、つり橋を通行止めにしているぞ

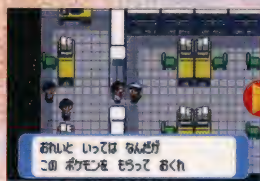


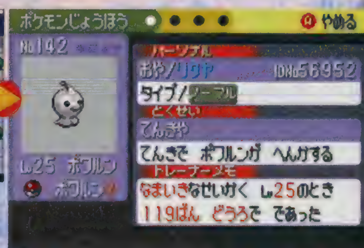
↑てんきけんきゅうじょでは奥に進む前に、ベッドで体力を回復、パソコンでてもちを調節だ

↓2階の左に謎の組織のかんぶがいる。こいつを倒せば謎の組織を追い払うことができる



ポワルンをゲット！

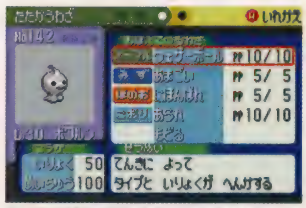




↑➡てんきけんきゅうじょを解放すると、所長がポワルンをくれる。天気で姿を変える珍しいポケモンだ！

ワンポイントアドバイス 天気で姿を変える不思議なポワルンの活用

ポワルンは戦闘中の天気によって4タイプに姿が変わり、ポケモンのタイプも変わる。もらった時点で天気を変えるわざを3つ覚えているので、自分で自由に天気を変えられるぞ。また、レベル30で「ウェザーボール」を修得すれば、天気を変えた後に強力な攻撃が可能になる。



↑「ウェザーボール」は天気がはれ、あめ、あられ、すなあらしのときに威力が倍になる

天気で姿が変化！

通常　**晴れ**　**雨**　**あられ**



↑この姿のときはノーマルタイプ

↑晴れのときはほのおタイプになる

↑天気が雨ならみずタイプに変化

↑あられのときはこおりタイプに

天気を変えて攻撃!!





↑➡戦闘に入ったら天気を変化。相手の苦手な天気にするとベストだ。あとは「ウェザーボール」で攻撃！

「なみのり」で行ける未探索の場所を冒険しよう！

「なみのり」が使えるようになると今まで通ってきた場所で、行けなかったところにも行けるようになる。ハギ老人の船で移動した104番水道から109番水道を始め、隠しマップのニューキンセツにも行けるようになるぞ。とくにニューキンセツは他では見かけないポケモンをゲットできるうえ、わざマシンも手に入るので早い段階で行くといい。

「なみのり」で行ける場所をチェック！



⬆ムロタウンに接する106番水道。対戦できなかったトレーナーの場所にも行ける



⬆108番水道。ここからすてられぶねにも入れるが、まだ一番奥までは探索できない



⬆109番水道にもトレーナーがたくさんいる。対戦すればポケモンを鍛えられる



⬆110番道路から行けるニューキンセツ。ここへの行き方は右で詳しく紹介するぞ

ニューキンセツ



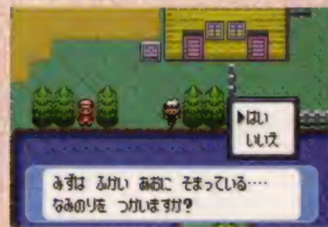
テッセンからニューキンセツのカギをもらおう

戦闘以外で「なみのり」が使えるようになると、キンセツシティのフレンドリィショップ右にテッセンがいるようになる。話すとニューキンセツの電源を切ってくるように頼まれ、「ちかのカギ」がもらえる。110番道路の水上からニューキンセツの入口に向かい、カギを使って中に入ろう。



⬆まずはキンセツシティへ。ここでテッセンに話しかけて「ちかのカギ」をもらおう

⬇110番道路。ここから「なみのり」で右に進めば、ニューキンセツ入口の洞くつがある



電源を切ってテッセンから「わざマシン24」をゲット

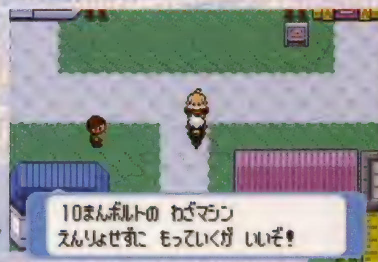
ニューキンセツ内は青と緑のゲートで道がしゃ断されている。これらはゲートの色と対応する床のスイッチを踏めば、開く仕掛けになっているぞ。ニューキンセツの電源は一番奥にある赤いスイッチを踏めば切れる。その後、再びテッセンと話せば、「わざマシン24」がもらえる。


⬆床のスイッチでゲートを切り替えよう



⬆ここにある赤いスイッチを踏めば、ニューキンセツの電源が切れる

テッセンのお礼は「10まんボルト」！



➡電源を切ってテッセンと話すと、「わざマシン24（10まんボルト）」が！

ワンポイントアドバイス アイテムボールに化けたポケモンをゲット！

ニューキンセツに落ちているどうぐの中には、ポケモンが化けているものがある。マップ上で★の場所にあるものがそれで、調べるとポケモンが正体を現して戦闘になる。避けて進んでもいいが、このポケモンはニューキンセツにしか出現しないので、ぜひ捕まえよう。



⬆見かけは他のどうぐとなんら変わりはないが、実はポケモンが化けているのだ



⬆調べると戦闘に突入！ まひやねむりにしたり、HPを減らして捕まえよう！

Nintendo DREAM ニンドリ美シール VOL.82

Nintendo DREAMは月2回刊 Vol.83は1月6日発売

『ゼルダの伝説 風のタクト』。ワインボトルなどに貼って、おしゃれに演出しよう!





GCソフトのタイトルシール（プラスチックケースの背面に貼ってね）

NINTENDO GAMECUBE

- ディズニースポーツ：アメリカンフットボール
- ディズニースポーツ：バスケットボール
- 実況パワフルプロ野球9決定版
- ソニック メガコレクション
- チョロQ!
- 爆転シュートベイブレード2002 熱闘!マグネタッグバトル!
- ボンバーマンジェッターズ
- ミスタードリラー ドリルランド
- エターナルアルカディア レジェンド

『風のタクト』のキャラクターだよ







メモリーカードシール



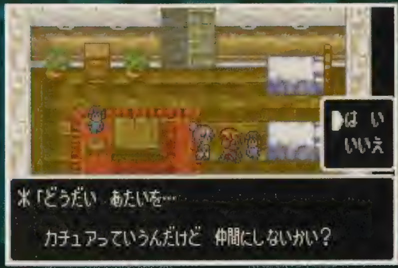
「セガ魂」連動アイアイシール



NEW SOFT PREVIEW & ATTACK GUIDE HEAD LINE

SPECIAL REPORT

ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート





▶ P84

初めてGBAに登場する『DQM』は、ワクワクする新要素が満載。『DQⅧ』がPS2なら、こちらはGBAならではの魅力で勝負!!

ドラクエⅧの
キーファが主人公

CONTINUE TO REPORT

メトロイドフュージョン



▶ P93

キューブ版ばかりに目が行きがちな『メトロイド』だけど、GBAの意外なストーリーは必見。サムス本人より強い邪悪なサムスが迫る!?

サムスを付け狙う
邪悪なサムスの影

NEW SOFT LINE UP

エターナルアルカディアレジェンド



▶ P96

キューブでは数少ない本格RPGとして期待の『EAL』。発売直前の今回はシステムのおさらいと、オリジナル要素のチェックで予習するぞ。

空の大航海時代
いよいよ始まる!!

ATTACK GUIDE

biohazard 0



▶ P102

今回は水のカギ入手後から研究所進入までを一挙に攻略。年末年始で一気にプレイしようという人のためのQ&Aコーナーもあるよ。

舞台は研究所へ!!
強敵ヒル男を倒せ

仲間の参加で冒険はスケールアップ！



今回の主人公は『VII』のキーファ

キーファはプレイステーションでリリースされた『VII』に登場したグランエスタード王国の王子。今回はその子供時代の出来事だ



未知の大陸に隠されたナゾとは…？

キーファが迷い込み、冒険することになるのが、このナゾの大陸だ。シリーズをすべて遊んでいる人には見覚えがあるような…？

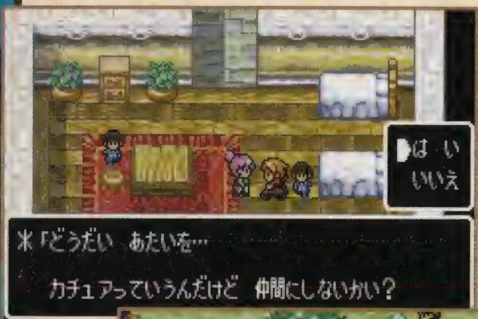
今までの『DQM』での冒険は、プレイヤーである主人公1人と、あとは仲間にしたモンスターという形で進めた。しかし、今回からは、新たに仲間といっしょに冒険ができるようになったのだ。仲間になってくれるのは最大12人で、この大所帯を「キャラバン」と呼ばれる馬車で引き連れていくことになる。キャラバンでは宿となるテントのほか、教会やお店まで引き連れて行くことができるぞ。



↑馬車は最大で3台まで増やせる。護衛のモンスターもいるぞ

仲間たちの職業は何と20種類以上！

キーファの仲間になってくれる人たちは、戦士や盗賊、魔法使いなどいろいろな職業に就いている。この職業はシリーズでおなじみのものから新しいものまで、全部で20種類以上あるのだ。さらにここにいるキャラクタたちを見てもらえばわかるが、性別が違うのはもちろん、年齢にもかなり幅があることがわかる。でも、これがどんな違いとして現れるかはまだまだナゾに包まれているのだ。





↑→旅先で訪れる町などで仲間と出会い、パーティに参加してもらうのだ。仲間から情報を聞くこともできるぞ



『DQM』最新作はシステムを大幅にリニューアル!!

ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート™

GBアドバンス	
タイトル	ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート
発売元	エニックス
発売日	未定
価格	未定
ジャンル	RPG
プレイ人数	未定

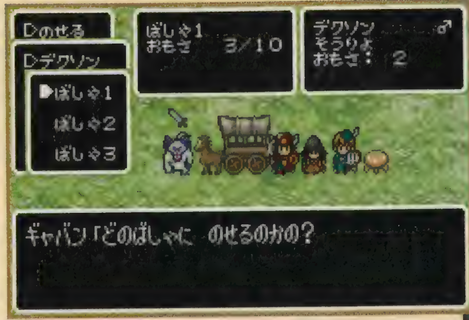
※画面は開発中のものです。内容は実際の商品とは異なる場合があります。

配合に代わるモンスター強化「転身」



←モンスターはキャラバンを護衛してくれる。集め方はいっしょかな?

モンスターを強くするためには、今まで2体のモンスターを「配合」し、新しく生まれたモンスターに能力を受け継がせることによって行った。しかし今作ではそれとはまったく違う「転身」というシステムが採用されたのだ。これはモンスター同士ではなく、1体のモンスターにほかのモンスターの「心」を吹き込んで強くしていくというもの。ここではそのシステムを紹介していくぞ。



↑どの馬車に誰を乗せるかが冒険のカギをにぎる。「おもさ」などのステータスも馬車での旅に大きく関わってきそうな要素だ

転身パターンその1:「心」1つでの転身

ももんじゃにキングスライムの心を吹き込むと「ビッグももんじゃ」が誕生。白いフサフサの毛はももんじゃっぽいし、ぷっくりした体と王冠はまさにキングスライムの特徴。守備が高いといった能力も受け継がれている?



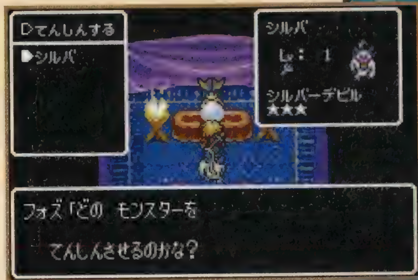
ぷっくりして大きな体の「ビッグももんじゃ」が誕生!

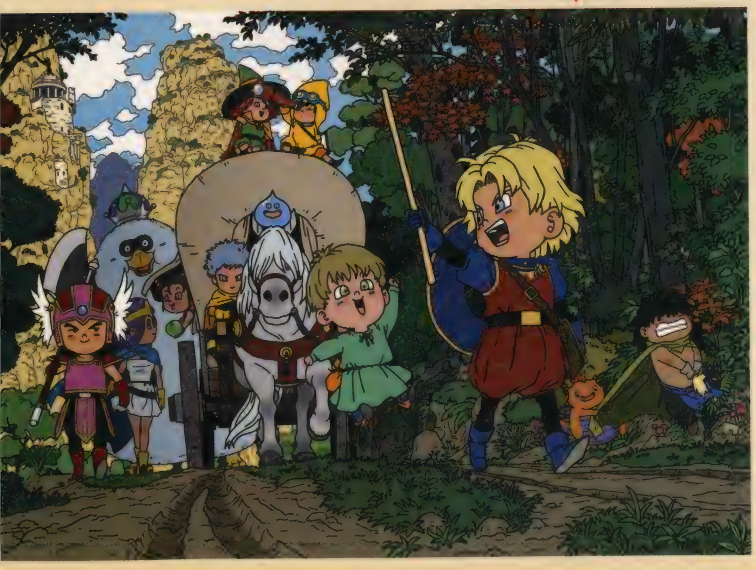


新アイテム「モンスターの心」が転身のカギ

モンスターの転身には、もととなるモンスターのほかに「モンスターの心」というアイテムが必要になる。モンスターの心は、モンスターと戦って勝つと手に入れることができるもので、これを仲間にしたモンスターに吹き込めば、まったく新しいモンスターが生まれるというわけだ。ここまで見ると今までの配合と変わらないように思えるが、違っているのはモンスターの心を複数に増やしての転身もできるということだ。一度に吹き込める心が最大いくつになるのかは不明だが、数が増えれば、それだけモンスターも強力になるようだぞ。

↓転身はどこか特別な場所でしなくてはならないらしい。モンスター名の下の星も気になる





転身パターンその2:「心」2つでの転身

スライムにベビーサタンとスライムナイトの心で、ダークナイトが誕生。スライムに騎士姿のモンスターが乗った姿はスライムナイト、悪魔っぽい見た目はベビーサタンの雰囲気だ。



悪魔風になってかなり強そうな「ダークナイト」が誕生!!



➡スライムナイトのすばやさや、ベビーサタンの呪文といった特徴が加わっているのではないかと思われる

リアルなモーションで本物の臨場感が味わえる本格派サッカーゲーム

フィールド上で展開される選手たちのリアルな動きが、まるで本物のサッカーを見ているかのような臨場感が味わえるサッカーゲームの人気作の最新バージョンが、最新の選手データを搭載してGCに登場。本作では、選手の動きのモーションがこれまでのシリーズから大幅に増加しているのだ。

強豪国の選手が実名で登場



↑世界の有名選手たちが実名で登場。外見なども再現され、試合をより盛り上げてくれる

選手のパフォーマンスも収録



↑ゴールゲット後のパフォーマンスも再現

選手たちが繰り出す細かな動きまでも完全に再現



←ゴール前でのフリーキックのシーン。前方にいる選手たちが押し合いながら良いポジションをキープしようとしているのがわかる。このような細かい動作は随所で見ることができるのだ

実際のサッカーと同様の動きをするCPU操作選手

シリーズの特徴の1つである、プレイヤーが操作していない選手の行動を握るAIも、これまでのシリーズのものを改良。さらに賢くなっており、試合中はその時々の最良の行動を取ってくれ、頼もしい味方となるぞ。



←作戦でオフサイドトラップを選び、試合中に使うと…



←AIの選手たちがオフサイドトラップを仕掛けてくれる

日本代表の顔グラフィックまでも忠実に再現

本作はJFA(日本サッカー協会)より正式許諾を受け、日本代表選手の顔を忠実に再現。また、日本代表の最新公式データであるJFA.MAXを採用し、より実際に近いデータで楽しめるのだ。



←背番号や名前に頼らずとも、どの選手か判別できる

サッカーゲームの最高峰が遂にGCに登場



WORLD SOCCER Winning Eleven 6 FINAL EVOLUTION

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	ワールドサッカーウイニングイレブン6 ファイナルエヴォリューション	ジャンル	スポーツ
発売元	コナミ	プレイ人数	1～4人用
発売日	1月30日	メモリーカード	98ブロック以上
価格	6800円		

上達に役立つ試合後のリザルト機能

本作は試合後の結果表示画面も本格仕様。シュート数やボール支配率だけではなく、選手の評価点やゴールに至るまでの過程なども詳細に表示される。中でも、選手の試合中のデータは特に細かく表示。パスやシュートの成功率や試合中のプレイエリアなどを見ることで、プレイヤーのプレイスタイルを分析することも可能。試合後は自分のプレイを分析することで上達していけるのだ。

プレイ内容を振り返ろう



↑90分間の死闘が終わったら、その後の結果表示画面もよく見て自分のプレイを分析しよう



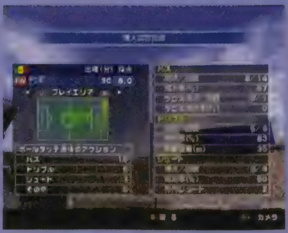
←大まかなプレイ内容が見られる



←ゴールするまでの内容がわかる



←選手の活躍に応じて評価を表示



←試合中のプレイ内容がわかるぞ

さまざまな遊び方が可能な6種類のゲームモード

本作は6種類ものゲームモードを搭載。1人で楽しめる「マスターリーグモード」や、対戦で盛り上がる「マッチモード」、練習に最適な「トレーニングモード」など、さまざまなモードで長く楽しむことができるのだ。

好きなチームで対戦三昧 マッチモード

好きなチームを選んで1試合、もしくはP.K.戦を行なえるモード。本作に登場する56ヵ国のナショナルチームや、40のクラブチームなどの中から好きなチームを自由に選ぶことができる。このほかにも「マスターリーグモード」で作成したチームを使ってプレイすることもできるのだ。



↑56ヵ国ものナショナルチームを使用できる。同チーム対戦も可能となってるぞ



↑好きなチームを選んで夢のカードを楽しめるのだ



←P.K.戦のみをプレイすることもできるのだ

16チームで総当たり戦 リーグモード

56ヵ国のナショナルチームの中から16チームを選択し、フルシーズン（30節）もしくはハーフシーズン（15節）のリーグ戦を行なうモード。シーズン終了後の優勝を目指して、長いシーズンを戦い抜いていくのだ。



↑ナショナルチームの中から好きな16チームを自由に選べる



←最大30試合もの長丁場となるリーグ戦を戦い抜くのだ

6つの大会にチャレンジ カップモード

各地域内での優勝を目指す「ヨーロッパカップ」などのほか、32ヵ国のナショナルチームで優勝を競い合う「インターナショナルカップ」など全6種類のカップ戦にチャレンジすることができるモードだ。



↑さまざまなカップ戦に挑戦することができる。見事優勝することができるか!?

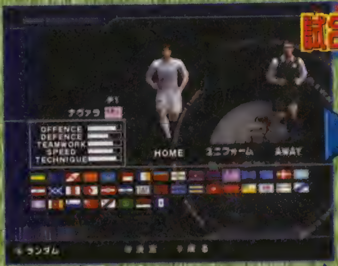


↑32ヵ国もの強豪チームが入り乱れるインターナショナルカップで優勝を目指せ!

選手を集めてチームを運営 マスターリーグモード

架空のリーグに所属するクラブチームから1つを選択。試合に勝つことで入手できるポイントを使い選手を集め、チームを強化しながら運営していくモード。最初はリーグのディビジョン3に所属しているチームを、ポイント内で上手に運営・強化し、ディビジョン1での優勝を目指すのだ。

試合に勝ってポイントを貯めろ

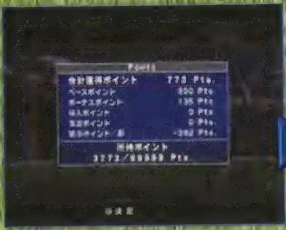


↑40のクラブチームの中から、好きなチームを選んでゲームスタート



←最初は戦力的に苦しいが、テクニックを駆使し勝利しよう!

チームを強くしていこう!





↑→引き分け以上でポイントを入手。ポイントを使い選手を集め、チームを強くしよう

テクニックが磨ける トレーニングモード

シュートやフリーキック、ドリブルなどのさまざまな操作の練習ができるモード。セットプレイなどを練習できる「フリートレーニング」のほか、ドリブルやフリーキックなどの6種の競技で条件を順にクリアしながら、テクニックを身に付けていく「チャレンジトレーニング」がプレイできる。



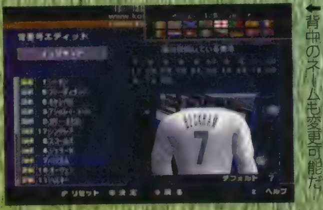
↑条件をクリアしていくことで腕が磨けるぞ

好きな選手が作成できる エディットモード

新たな選手の作成や選手の入れ替えなどの変更が行なえるモード。このモードを使えば、選手の顔や身長、体重のほか、選手の能力も変更することができる。また、チームのフラッグやユニフォームなども変更できるので、まったくのオリジナルチームを作成することも可能となっているぞ。



←思い通りの選手を作れるぞ



←背中のネームも変更可能だ



『テイルズ オブ』シリーズの世界が
本格シミュレーションRPGとなって登場

テイルズ オブ ザ ワールド
～サモナーズ リネージ～

GBアドバンス	
タイトル	テイルズ オブ ザ ワールド～サモナーズ リネージ～
発売元	ナムコ
発売日	2003年春
価格	未定
ジャンル	ファンタジーシミュレーションRPG
プレイ人数	1人用

GBAの『テイルズ オブ』の新作が早くも登場。シリーズ初のシミュレーションRPGなのだ。

クラースの子孫
フレイン・レスター
魔術学校の生徒で、卒論に憧れのクラースが研究していた召喚術を選ぶ。遺跡の財宝売却で生計を立てている。

物語　舞台は『～ファンタジア』の400年後の世界



↑フレインがとある遺跡にて発見した棺のような機械。近づくと、羽根の生えた妖精のような生き物が飛び出す！　マカロンとの出会いのシーンだ

『テイルズ オブ』シリーズの新機軸となる『サモナーズ リネージ』。召喚したユニットでパーティを組み、敵を倒して物語を進めていく、正統派のシミュレーションRPGだ。

もちろん、『テイルズ オブ ザ ワールド』と名前がついているように、シリーズ（とくに『～ファンタジア』）との関わりを持つ。

舞台は『～ファンタジア』の世界の400年以上未来の世界。召喚術の研究をしている少年フレイン・レスターが主人公だ。フレインは、『～ファンタジア』の世界で活躍した召喚士クラース・F・レスターの子孫なのだ。かれが召喚術を求めて冒険していたときに出会った人工生命体(マカロン)といっしょに、召喚用の指輪を使って冒険していく。

冒険中には『ファンタジア』のキャラが多数登場する。シリーズファンにとっておなじみのあのキャラも登場するかも!?



↑戦闘中の会話シーン。フレインたちの冒険中にこのようなイベントがたくさん起こるのだ



↑強敵の出現におののくフレインを励ますマカロン。マカロンが戦闘でどういう役目を果たすかは不明だが、主人公の良きパートナーっぷりが垣間見れる

ユークリッドの都!!



↑『～ファンタジア』に登場する地名「ユークリッドの都」。

戦闘　ユニットを召喚して指示を出し拠点を占領する

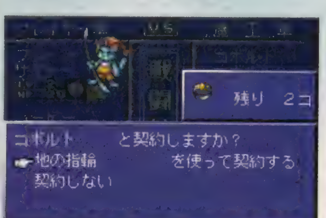
戦闘ではユニットの召喚と、召喚済みユニットに移動と攻撃の指示をする。ユニットを戦闘でレベルを上げたりクラスチェンジさせて強化していく。ファイターなどの人間系ユニットで拠点を占領して戦局を有利にし、ステージごとに設定された勝利条件を満たせばクリアになるのだ。



↑ユニットを召喚するには「マナ」が必要なのだ



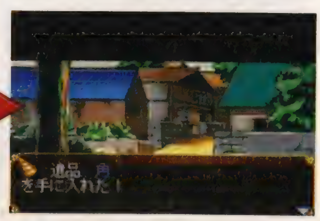
↑ユニットは最大3人でパーティを組める。3人の編成しだいで戦局を有利に進められるぞ



↑主人公が敵を倒し、その敵との契約に必要な「契約の指輪」を持っていると契約のチャンス。契約を交わした種族は召喚が可能になる



↑人間系ユニットで拠点を占領。拠点を占領すると1ターンごとに得られる「マナ」の量が増える



↑拠点に入ると、アイテムがもらえたり、情報が手に入ったりするのだ



超古代文明の遺産
マカロン
大きさは約20センチ。妖精のような容姿の人型のアンドロイド。背中の羽で空を飛べる。また、人語を理解できる。

鬼武者 Onimusha Tactics

『鬼武者』の世界観を引き継いだ戦略シミュレーションRPGが登場

GBアドバンス	
タイトル	Onimusha Tactics
発売元	カプコン
発売日	2003年春予定
価格	未定
ジャンル	シミュレーションRPG
プレイ人数	1人用

プレイステーション2で発売された『鬼武者』シリーズの世界観を元にしたシミュレーションRPG。敵の魂を吸収して装備を強化する、といった要素も再現。

武将たちを率いて「幻魔」の軍を討ち破れ

本作の主人公は"鬼の一族"の血を引く若武者、「王仁丸」。地上の征服を企む異形の集団「幻魔」を倒すため、王仁丸は仲間の武将たちと共に戦うのだ。ゲームはシナリオごとにマップを攻略して進み、最終的には幻魔の王「織田信長」を倒すことが目的だ。



⬆王仁丸とその妹の「おぼろ」は、"鬼の一族"としての秘められた運命を知る

ステージ開始から戦闘までの流れ



➡シナリオの目的などが語られる冒頭のイベント



⬅ユニット編成画面。ステータスや装備品を参考に、誰を出撃させるか選ぼう



⬆武将たちの武器や防具、使用できる特技などを確認する画面。所持アイテムの変更や、「魂」による装備品の強化もこの画面で行う



⬅準備が整ったらいよいよ出陣。戦闘マップの高低差や地形効果などを考慮して戦うのだ



主人公 王仁丸

鬼の血を引く若き鬼武者。"鬼の一族"が持つ秘められた力と剣術を使い、幻魔の軍勢に立ち向っていく。

戦闘を有利にするシステムの数々

戦闘は自軍と敵軍のユニットが交互に行動するターン制だ。通常武器による攻撃のほか、武将ごとの強力な固有技「特技」などを使い分けて幻魔の軍勢と戦うのだ。また、自軍をさらにパワーアップさせるため、アイテムの素材となる「幻魔石」や、装備品を強化するのに必要な「魂」などを入手することも重要となるぞ。



幻魔王 織田信長

すべての幻魔たちの頂点に立つ。地底深くに存在する「幻魔界」より、地上を制圧するために各国を襲撃。

「幻魔石」でアイテム合成





⬆➡敵を倒すと手に入ることがある幻魔石。アイテムの製法を手に入れれば、戦いに役立つ道具の素材として使えるぞ

敵の「魂」で装備を強化



⬅王仁丸や「吸魂アイテム」を装備した仲間で、倒した敵の魂を集めることができる



⬅出陣前のメニューで、集めた魂と引き換えに武器や防具を強化することが可能

武将たちが使う多彩な「特技」



⬆王仁丸の使う特技のひとつ。特技にはダメージを与える以外の追加効果もあるようだ



⬆主人公の行く先々で現れる謎の女剣士、アゲハの使う特技。無数の風の刃で敵を切り刻む

パワードスーツの機能を駆使して惑星を探索せよ！

鳥人族に授けられたといわれるサムスのパワードスーツ。敵と戦う武器であるアームキャニオンや、GC版の1人称視点ならではの外界の情報を入手するバイザーシステムなどの戦っていくための機能が充実している。今回は、パワードスーツの機能にスポットを当て、詳しく紹介していくぞ。



↑サムスの命綱であるパワードスーツ

STORY 宇宙海賊による生物実験の真相を解明せよ!!

サムスによって全滅状態になった宇宙海賊。だが、戦禍を逃れた一団があった。新たな星での再建を目指してターロンⅣに降り立ったかれらが目にしたのは、鳥人族文明が栄えた跡である遺跡群。かれらは謎のエネルギー「フェイゾン」が神殿の地下に封印されている遺跡から発見。「フェイゾン」には生物を変異させる特性がある。宇宙海賊は神殿地下にあるフェイゾンの核である隕石を狙う。

そのころ、サムスはターロンⅣ軌道上にいる宇宙海賊の宇宙船を発見。宇宙船の内部に潜入したサムスはかれらのフェイゾンを使った生物実験の結果を目撃することになる。

鳥人族から授けられた(?) 多機能の戦闘スーツ パワードスーツ



↑これらの機能をフルに駆使して、単身で敵と戦い謎を解いていく。バイザー部分が今回のカギとなる

進化したパワードスーツの機能を徹底検証



やっぱりまるまり状態に変化する？

『メトロイド』シリーズを通じてのパワードスーツの機能として認知されているまるまり状態。まだ詳細は不明だが、今作もある。視点はななめ後ろから見た状態になるようだ。



↑これは通常画面だがボール状態のときは、視点ががらりと変わるのだ

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	メトロイドプライム
発売元	任天堂
発売日	2003年2月
価格	6800円
ジャンル	シューティングアドベンチャー
プレイ人数	1人用
メモリーカード	ブロック数未定

第1作目からつながる壮大なるサムスの物語

メトロイドシリーズの系譜

86年に発売されたシリーズ第1作目のファミコン版から、長く愛されて来た『メトロイド』。シリーズ最新作となる『プライム』『フュージョン』は約9年ぶりとなるシリーズ第4、5作目なのだ。

物語の時間軸は、右の表を見てのとおり、『プライム』はFC版のあと、『フュージョン』はSFC版のあとになっている。

ここでは残りの3作品のストーリーを紹介。シリーズ全体の流れをおさらいしよう。

物語の流れ

メトロイド(FC－DISK)
↓
メトロイドプライム(GC)
↓
メトロイドⅡ(GB)
↓
スーパーメトロイド(SFC)
↓
メトロイドフュージョン(GBA)

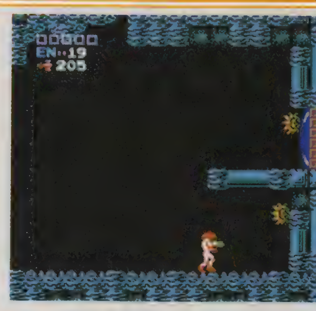
未知の生命体「メトロイド」の悪用を食い止めろ！

メトロイド

FC-DISK 1986年8月6日 500円(DISK書き換え)

銀河連邦派遣の調査船は、惑星SR388で未知の生命体「メトロイド」を発見、回収した。しかし、銀河連邦への帰途、調査船は宇宙海賊に襲われ、メトロイドを奪われてしまう。

β線を照射するだけで増殖し、他の生物に取り付いてエネルギーを吸い尽くすというメトロイドの能力に目をつけた宇宙海賊は、それを悪用して宇宙征服を企む。



↑シリーズ第1作目の時点で、基本的なシステムと世界観は完成していたのだ

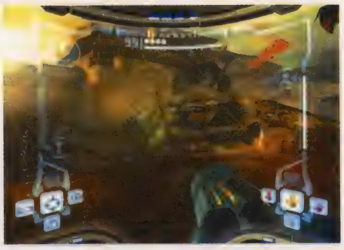
連邦の依頼で宇宙海賊の基地と化したゼーベスに単身乗り込んだサムスは苦闘の末、宇宙海賊の地下要塞とマザーブレインを破壊することに成功。無事、崩壊しつつあるゼーベスから脱出することができたのであった。

バイザーシステム

4種類のシステムを使い分け 敵などの情報を収集できる

シリーズ初の3D視点となったGC版。3D視点ならではのシステム、「バイザーシステム」が新登場。

外界の情報を入手するインターフェイス的役割を果たし、これを活用して、敵の情報を入手したり、目の前にある謎を解いたりしながら冒険を進めていくのだ。



←サムスの視点から情報をキャッチ

サーモバイザー

敵の体温からその位置を特定

熱センサーが内蔵されているバイザー。対象物の温度を感知することができる。温度が高い物ほど明るく表示されるようになっている。目の前がまったく見えないような暗闇の中でも敵の体温を感知してその居場所を特定できるのだ。

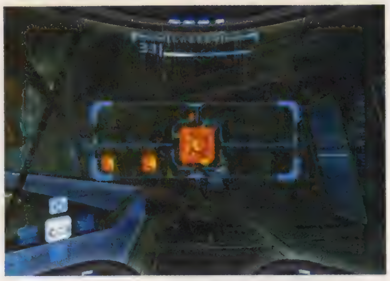


←薄暗い場所に敵の姿が見える。しかしハッキリ見えない。こんなときに使おう

コンバットバイザー

通常の探索はこのバイザーで

通常時の視界であるコンバットバイザー。普通に移動するときや、戦闘をするときにはこのバイザーを使用する。GC版の冒険の多くを、この視点で進めることになるので、このバイザーに慣れておいたほうが良いだろう。



←画面の左下にあるアイコンのようなものは他のバイザーとの切り替えスイッチ?

サーモバイザーON!





↑→敵の位置を特定してからビーム発射。敵だけでなく、ビームもサーモバイザーの効果で明るく表示されているのが分かる

スキャンバイザー

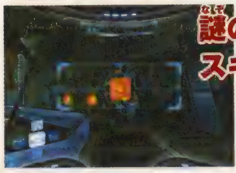
対象をロックオンして情報を収集

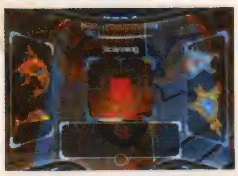
動植物からコンピュータ端末にいたるまで、対象物をロックオンすることで、その情報を読み取ることができる。

敵をロックオンすることにより、敵の弱点を見つけられるほか、冒険の途中で発見できる鳥人族のメッセージも読み取ることができる便利なバイザーなのだ。

また、いろんなシステムのスイッチを入れたり、ロックを解除することもできるぞ。

謎の物体をスキャン!!





←謎の物体の正体が明らかになる!



←敵の弱点が詳細に書かれているようだ。製品版では日本語になる?

Xレイバイザー

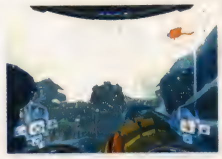
X線で透視や見えないものを視認

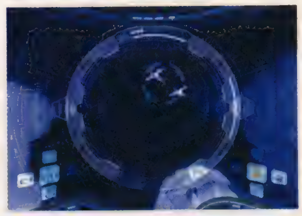
X線を使って透視できるバイザー。壁の向こうを透視して隠し通路を発見したり、肉眼では見えない物体を視認できるようにする。姿を消してカモフラージュする生物も、このバイザーを使えば見えるようになる。



壁の向こう側の通路を透視できる

↑冒険の途中で道に迷ったときには、すかさずXレイバイザーを使うと良いかも。壁の向こう側に思わぬ通路を発見することもあるのだ





↑↓ほとんど見えない生物の姿もバッチリ発見

地中深くに存在している「クイーンメトロイド」を倒せ

メトロイドII

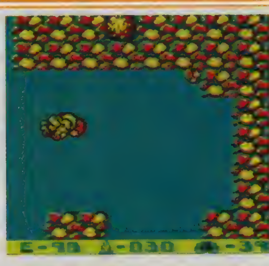
GB 1992年1月21日 3500円

前回(FC版『メトロイド』)の調査で発見されてないメトロイドを調査する目的で、銀河連邦が惑星SR388に派遣した調査船が失踪を繰り返す。

その原因が「惑星SR388の地中深くで活動を続けているメトロイド」であるとの結論に達した銀河連邦は、サムスにメトロイドのせん滅を依頼。

サムスは地中深くにいた、メトロイドの親玉「クイーンメトロイド」を倒し、任務を完了したが、ふ化したばかりのベビーメトロイドには手をかけることはできず、銀河連邦の宇宙アカデミーに持ち帰った。

この任務で持ち帰ったベビーメトロイド。GBA版『フュージョン』のストーリーに関連している(P83参照)。GBA版のプレイ前に『II』を体験しておくと、なお一層楽しめるかも。



←基本操作はFC版のシステムをベースに、新ストーリーが展開

宇宙海賊の手からベビーメトロイドを奪還せよ

スーパーメトロイド

SFC 1994年3月19日 9800円

サムスの攻撃から生き延びた宇宙海賊の一部によって、ひそかに惑星ゼーベスは再建されつつあった。そんなおり、リドリーが宇宙科学アカデミーを襲い、宇宙で最後の一匹であるベビーメトロイドを奪い去った。再建された惑星ゼーベスにぞくぞくと結集し、ベビーメトロイドを使い、再びメトロイドを生物兵器として悪用する計画を立てる宇宙海賊たち。



↑ブーストタックルや壁蹴りなどの新システムが追加されたのだ

ベビーメトロイド奪還のため、そして宇宙海賊の野望を打ち砕くため再び惑星ゼーベスへ向かったサムスは、ベビーの命の犠牲のもと、マザーブレインを破壊。宇宙海賊が二度と復活することのないよう、惑星ゼーベスを爆発させた。

アームキャノン

敵の種類に合わせて付け替えできる武器

パワードスーツの腕の部分に装備されているアームキャノン。それぞれ特定の効果を持つ4つのビームを発射することができる。同じ敵でもビームを代えることによって、活路が見出せることもあるのだ。





↑ゲームの途中で「チャージビーム」機能が追加される。溜め撃ちでビームの威力がアップするぞ

パワービーム

1秒間に最高9発連射可能

アームキャニオンから発射できる、基本ビーム。普通はこのビームで敵と戦うことになる。1発の破壊力は比較的弱めだが、その代わり1秒間に最高9発のビームを連射可能なのだ。



←チャージビーム機能取得後は、溜め撃ちでその威力の弱さをカバーできる

ウェイブビーム

敵をホーミングしながら飛んでいく

3つの電気エネルギー振動波から成るビーム。敵を照準にロックオンした状態で発射すると、3つのビームが敵の方角に自動補正されながら向かう、いわゆるホーミング状態で飛んでいく。

また、敵にビームが当たったときの特殊効果として、敵をしびれさせることができるのだ。しびれた状態の敵に追撃でビームをくらわせれば簡単に倒すことができるはず。



3つの振動波が敵に向かって一直線

←ロックオンされた敵にウェイブビーム発射すると、自動的に敵の方向へ向かって3つのビームが飛んでいく。3つのビームの軌道がそれを物語っているのが分かる

←↓暗いところでも、敵をロックオンしてから撃てば、確実に敵を攻撃できる





暗いところでも敵を感知

アイスビーム

敵の体に氷の層を張れる

氷でできた弾を飛ばすビーム。連射もできず弾足も遅いが、一発の威力はビームのなかで最強レベル。さらに、このビームに当たった敵は、その表面に氷の層が張り、動きを止められてしまうのだ。照準に捕らえるのが難しい、素早い動きをする敵に非常に効果的といえよう。



その破壊力はバツグン!!

←アイスビームの効果で氷に包まれた敵。こんなに大きな敵も簡単に氷に包み込むことができるのだ



↑一発の破壊力がほかのビームより強めなので耐久力の高い敵に使おう



↑空中を素早く動く敵にアイスビーム！ すると空中で止まったままの状態に。楽に倒せるぞ

プラズマビーム

敵を燃やしたり氷を溶かしたり

プラズマ波を飛ばすビーム。破壊力と連射性能を兼ね備えている。しかし、射程距離が短いのが弱点。

このビームを敵に当てると、敵が燃えることがある。敵が燃えている最中はダメージが継続するので、うまくいけば大ダメージも。また、その熱で氷を溶かすこともできるぞ。







連射できる!!

↑相手を燃やした状態で、さらに連射で追い討ちをかける。大きなダメージが期待できる



氷となった敵を溶かせる

溶けて普通の姿に

→アイスビームで凍らせた敵を溶かすことが可能

物語のカギとなる寄生生物「X」に迫る！

METROID FUSION
メトロイドフュージョン

GBアドバンス	
タイトル	メトロイドフュージョン
発売元	任天堂
発売日	2003年2月
価格	4500円
ジャンル	アクション
プレイ人数	1人用



他の生物に擬態する「X」を攻撃してサムスの体内に吸収せよ

物語の舞台「BIOLOGIC研究所」に侵入した寄生生物「X」。他の生物に寄生して、寄生した生物のDNAを取り込み、その生物に擬態(なりすます)という特徴をもつ。だが、メトロイドの体質を引き継いだサムスは、その危険な生物「X」を吸収し、安全に体内に吸収できるのだ。



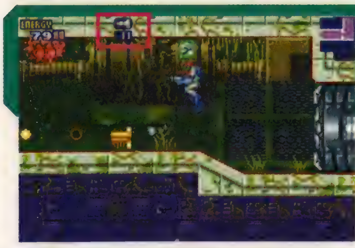
↑メトロイドワクチンの効果で、「X」に寄生されない宇宙で唯一の存在となったサムス

黄色の「X」を吸収すると体力が回復



←「X」が擬態している敵は、サムスの攻撃を受けると、もとの形に戻る。黄色の「X」を取ると体力を回復することができる

緑色の「X」を吸収するとミサイル保有数が回復



←緑色の「X」を取ると、サムスのミサイルの保有数が回復する。ミサイルは使用弾数に限りのあるので必ずゲットしよう

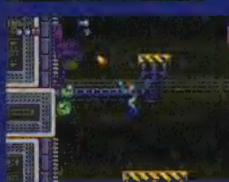
STORY

多くの能力を失ったサムスが研究所の「X」一掃に乗り出す

惑星SR388での調査中に謎の生物「X」に攻撃され、寄生されたサムス。ワクチンとしてベビーメトロイドの細胞を使った「メトロイドワクチン」を投与され、さらに「X」に寄生されたパワードスーツの大部分を切除されて何とか一命をとりとめる。意識が回復したサムスに間もなく「BIOLOGIC研究所」の爆発事故の報せが。何故か不安を覚えたサムスは銀河連邦に調査派遣を申し出た…。



←パワードスーツ切除の代償として、その潜在能力の大部分を失ったサムス



←研究所で起きた爆発の謎を解明していくのだ

放っておくと他の生物に擬態してしまう

攻撃を加えると正体を現す「X」。だが、そのまま吸収せずに放っておくと、ほかの生物に擬態するのだ。攻撃したら、時間を置かずに取りに行こう。そうしないと、さらに厄介な生物に擬態してしまうかも…。



↑敵を倒して「X」を元の姿に戻した。そのまま吸収せずに放っておくと…



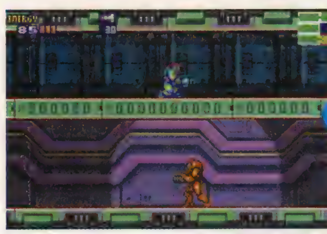
←攻撃する前とは違う生物に擬態して攻撃してくる

もう一人のサムス「SA-X」には要注意

サムスに寄生した「X」は、そのDNAをもとにもう一人のサムスになりすまし研究所でトラブルを引き起こす。このフルパワー状態のサムス「SA-X」は「宿主との共生を許さない」という本能に基づき、サムスの命を狙って徘徊。満身創痍のサムスはSA-Xには到底かなわないので、逃げ回ることになる。



↑施設を次々と破壊しながらサムスを追い回すSA−X。コイツに会ったら逃げ切るしかない





↑↗SA−Xに接近したときは見つからないようにやり過ごす。物音を立てると右上の写真のように見つかる



→見つかってしまったら、とにかく逃げるべし。フルパワー状態のSA−Xは戦っても勝てる相手ではないのだ

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE

ファイナルファンタジータクティクス アドバンス

プレイヤーの頭を悩ます アビリティ&ジョブチェンジ システムが明らかに

GBアドバンス

タイトル	ファイナルファンタジータクティクス アドバンス	価格	5800円
発売元	スクウェア	ジャンル	シミュレーションRPG
発売日	2003年2月14日	プレイ人数	1人用

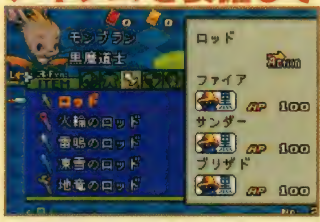
ユニットを好みにカスタマイズできるさまざまなアビリティ

本作では魔法や特技など、時には戦闘の結果をも左右するさまざまな能力のことをアビリティと呼ぶ。このアビリティは、ユニットごとに自由にセットすることができ、ユニットを好みに育てることが可能なのだ。

アビリティは装備品から習得する

本作では、各ジョブごとに応じた武器や防具などのアイテムを装備。アビリティポイントと呼ばれるポイントを貯めていくことで、その装備品から覚えられるアビリティを習得していく。アビリティは一度マスターしてしまえば、その装備品を外しても使うことができる。また、アビリティをマスターしていなくとも、そのアビリティを覚えられる装備品を身に付けることで、使いたいアビリティをいつでも使うことができるのだ。

アイテムを装備して



↑黒魔道士はロッドを装備すれば、ファイア、サンダー、ブリザドを覚えられる

クエストに参加しよう



↑アビリティポイントを貯めるためにクエストに参加。ノンバトルクエストでもアビリティポイントは貯まる



アビリティポイントをゲージいっぱい貯めると

←アビリティを覚えるのに必要なポイントはアビリティによって違う。アビリティ横のゲージをいっぱいにしよう



アビリティを覚えられる

←一度マスターしたアビリティならば、装備を外していても使用可能となるのだ

4種類に大別されるアビリティ

アビリティはアクション・リアクション・サポート・???(名称不明)の大きく4種類に分かれ、それぞれ異なった効果を持つ。これらの中でもアクションアビリティは「黒魔法」や「白魔法」などのアビリティカテゴリに分かれており、そのカテゴリを選択後に「ファイア」や「ケアル」などのアビリティを使用する…といったように細かく分かれているのだ。



アビリティは自在に付け替えられる

←マスターしたアビリティを効果的に付け替えて、戦闘を楽に展開できるようにしよう

アクションアビリティ

戦闘中に自軍のユニットが能動的に使用することができるアビリティ。一度に2つまでセットすることができ、一方には現在就いているジョブのアビリティが必ずセットされるが、もう一方にはマスターしているアビリティを自由にセットすることができる。



↑魔獣使いが使えるアビリティ「羊が100匹」は、相手を眠りに落とすことができる

???

現在は名称・効果ともに謎のアビリティ。PS版『FFT』では移動能力に関するアビリティがあったが…?

リアクションアビリティ

戦闘でユニットが攻撃を受けたときに反撃などを行なうアビリティ。セットしなければ効果は発揮されない。



←受けた魔法と同じ魔法で反撃する「魔法返し」

サポートアビリティ

ユニットの攻撃力や防御力を上げるなど、セットしておくことで戦闘中常に効果を発揮するアビリティ。



←「盾装備可能」で白魔道士でも盾が装備できるぞ

新キャラ 想像力豊かなマーシュの弟 ドネッド

今回明らかになった新キャラは、主人公マーシュの弟ドネッド。現実世界では、生まれつき病弱で自由に走り回ったりすることができなかった彼だが、幻想世界と化したイヴァリースで健康な体を手に入れ、マーシュの前に現れる。しかし、マーシュの前に現れたドネッドの様子は、以前とは少し変わっていた…



←マーシュの友だちのリッツやミュートとも仲が良い



↑健康な体でいられる異世界を気に入っている



←異世界でドネッドと再会するマーシュだが…



↑ドネッドに一体何があったのだろうか？

ドネッド・ラディウユ



体が弱い分、想像力豊かな少年に育つ。勝気で負けず嫌いだがマーシュとの仲は良い

ユニットの種族で就けるジョブが変化

本作では、ユニットの種族によって就けるジョブに制限があり、ヴィエラ族だけが就ける召喚士や、ン・モゥ族だけが就けるアルケミストなど、決まった種族にしかなれないジョブが存在する。種族ごとに「力が強い」などの特徴があるので、その種族にあったジョブを選択する必要がありそうだ。



↑ヴィエラ族が最初に就けるジョブは弓使い、白魔道士、フェンサーの3種類だ



アルケミスト
ン・モゥ族のみが就ける、ステータス異常を起こす攻撃や無属性攻撃を得意とするジョブ

からくり士
アビリティの効果範囲や効果対象がランダムで決定する、ギャンブル要素の高いジョブ

召喚士
ヴィエラ族のみが就ける、広い範囲に渡り効果がある召喚獣を呼び出せるジョブ

グラディエーター
剣に魔力を宿した魔法剣を使っての攻撃を得意としているファイターの上位ジョブ

アビリティをマスターしてジョブチェンジを行なう

本作では各ジョブでアビリティポイントを貯め、アビリティをマスター。設定された条件を満たすことでジョブチェンジ可能なジョブが増えていく。なお、就いたジョブによってその後登場する上位ジョブが変わってくる。そのため、将来を見すえてのジョブチェンジが必要になるのだ。



↑白魔道士にジョブチェンジ後、クエストをこなしながらアビリティポイントを貯めよう

アビリティをマスターしていこう



↑白魔道士として経験を積み、アビリティを決まった数だけマスターすると…

上位ジョブにジョブチェンジ可能



←白魔道士の上位ジョブである召喚士へとジョブチェンジが可能になった！ ユニットの種族によって、ジョブチェンジ可能なジョブは変化してきそうだ

召喚士だけが召喚できる 召喚獣

前回紹介した「神獣召喚」とは異なる、もう1つの召喚が召喚士のジョブだけが使用できる、強力な召喚獣を呼び出せる召喚魔法だ。

今回は、召喚魔法で召喚できる3体の召喚獣を紹介。いずれも強力な破壊力を秘めていそうだ。


→召喚魔法を使える唯一のジョブ、召喚士が召喚魔法のコマンドを使用すると…


←上空に召喚獣が出現！実体化し魔法を発動する



↑炎を司る召喚獣。業火で敵を包み込んで、効果範囲内の敵すべてを焼き払う



↑雷を司る召喚獣。天空から何本もの雷を放ち、効果範囲内の敵すべてを攻撃する



→氷を司る召喚獣。大気中の水分を集め、効果範囲内の敵を攻撃する

GC
12月26日発売予定

エターナルアルカディア レジェンド

発売元	セガ	プレイ人数	1人用
価格	6800円	メモリーカード	3ブロック
ジャンル	RPG		

ドリームキャスト版からの移植となる今作では、グラフィックやシステムの一部まで作り直されているぞ。

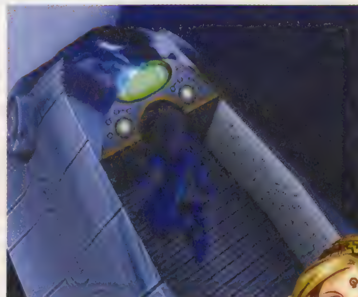
空の世界を縦横無尽にめぐるRPG



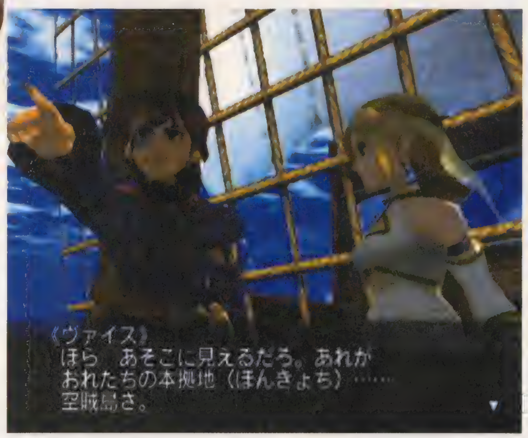
夢にあふれる若き空賊 ヴァイス

名の通った空賊の父を持つ本編の主人公。好奇心旺盛で、何事も見過ごせないところがある

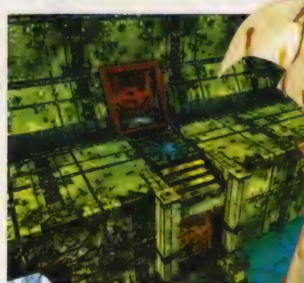
本作の舞台は、空に浮かぶ島に人々が暮らし、交通機関も「空を飛ぶ船」というちょっと変わった世界。この世界でプレイヤーは、空の上の海賊である「空賊」の少年ヴァイスとなり、空に浮かぶ大陸をめぐる冒険の旅に出ることになるのだ。ヴァイスの旅は、バルア帝国の手の者にさらわれそうになっていた少女ファイナを助け出すところから始まる。



←小さな船に乗り、バルア帝国から逃げるファイナ



↑ヴァイスたちの住む空賊島も、空に浮かんだ小さな島なのだ



↑空の上にある島の中には、こんな古めかしい神殿もある



←島だけでなく、王国の体制をしくような大陸もある



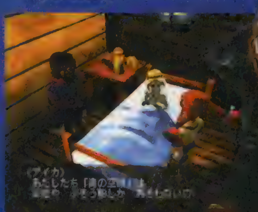
古代秘宝の秘密を知る謎多き少女 ファイナ

その目的や生まれた場所など、まったく不明の少女。古代秘宝の秘密を知るため帝国に狙われていた

エターナルアルカディアの世界「空賊と帝国」

空賊には無差別に強奪を行う「黒の空賊」と、帝国など大きな相手しか狙わない「青の空賊」の2つがある。バルア帝国は武力で世界を支配しようとしており空賊と衝突することも多い。

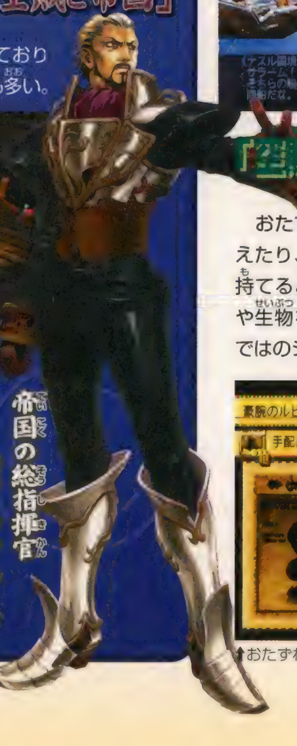




←↑ヴァイスたちはもちろん青の空賊。黒の空賊はおたずね者がほとんど



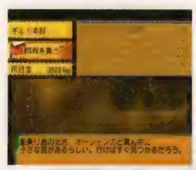
←帝国はファイナから秘宝の秘密を聞き出し、その力で世界制覇をしようともくろんでいる



帝国の総指揮官 ガルシアン

「空賊」ならではのシステムも盛りだくさん

おたずね者を倒すと賞金がもらえたり、空賊として自分の拠点を持てるといったもの、未知の遺跡や生物を発見するなどの空賊ならではのシステムが数多くあるぞ。

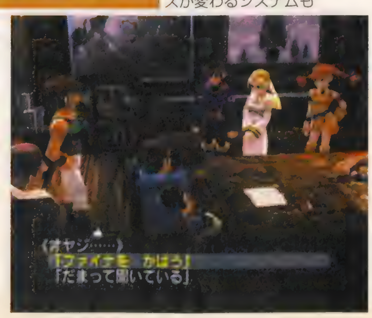


←新発見の情報はギルドで売り買いできる



↑おたずね者のこともギルドで情報を聞ける

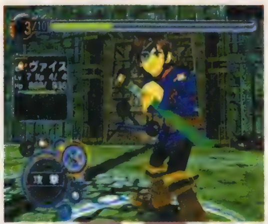
↓選択によってステータスが変わるシステムも





ヴァイスと幼なじみで同じ空賊船に乗っている。ストレートな性格で、思ったことはハッキリ言う

「肉弾」「艦隊」の2つで繰り広げられる迫力のバトル



戦闘には、キャラクタたちが先頭に立って戦う肉弾戦「スクランブルバトル」と、船に乗って行う艦隊戦「砲撃戦」の2種類がある。この2つは見た目は大きく違うものの、どちらもコマンド入力タイプのバトル。通常攻撃のほか、強力な一撃を放てる必殺技、魔法に相当する「煌術」などのコマンドで戦っていくことになるぞ。砲撃戦ではお互いの船の位置で有利不利が決まることもあるのだ。





←武器を使って戦うオーソドックスなタイプ。パーティに参加しているメンバーの行動を一度に決めて戦う

→砲撃戦での戦闘は、攻撃がすべて砲撃になる。普通に攻撃するだけでも「ガッツ」というステータスが必要になる



「ガッツ」をためて強力攻撃を発動

ガッツとは、パーティ全体で共有する行動値のことで、煌術や必殺技など特別な技を使うときに必要になるものだ。ガッツは戦闘中ターンが経過するごとに回復するほか、「ガッツ」のコマンドを選ぶことで、よりすばやく回復させることができるぞ。



←煌術を使うときはガッツのほか煌術ポイント「KP」も必要。KPはどんな術でも消費は1ポイント



↑砲撃戦ではガッツが必要不可欠。これはガッツをためているところ

→画面上にある緑色のバーゲージがガッツのゲージ。次の戦闘には持ち越せないので、ガンガン使ったほうが得



様々なステータスに影響する装備「月煌石」

全部で6つの色がある「月煌石」を手に入れれば、武器の属性を変えることができる。この属性は出現する敵に関係しており、色によってダメージの大小の変化があるのだ。そのほか「緑なら回復系」といったように、装備している色によって覚えられる「煌術」が変わってくるぞ。



←装備している月煌石ごとにそれぞれ煌術経験値が違うのだ

→同じ敵に攻撃しても色が月煌石の色が違えばダメージがまるで違う





ダメージの大きさが変化!!

GC版にはオリジナルキャラ&イベントが目白押し!

GC版ではドリームキャスト版にはなかったイベントの追加や、新キャラの登場など様々な新要素が追加されているぞ。新キャラは、ヴァイスたちの冒険をジャマする者から、助けてくれる者までさまざま。おたずね者の賞金首も数多く追加されているぞ。



←ドクとマリアは謎の生物のためのエサを探している



←おたずね者のダイコクヤはカラクリロボを操る



↑その手に持った鎌の印象とあわせて、まさに空賊にとっての死神といった感じか



無口で冷酷な賞金稼ぎ。ひょんなことからヴァイスと出会い付け狙う。物語に大きく関わる存在

GBA
2002年12月20日発売予定

闘魂ヒート

発売元	PCCWジャパン	プレイ人数	1～2人用
価格	5800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	プロレスライブアクション		

主人公が小学生レスラーという奇抜な設定に目が行きがちだが、この作品に込められたプロレスへの愛は本物だ。

謎のマスクマン「ヒート」となって新日本プロレスに挑め！

小学生の大羽火人が、謎の人物にマスクマン「ヒート」に仕立てられて新日本プロレスに挑戦する、というユニークなストーリー。ゲームはストーリーが展開するアドベンチャーパートと、ヒートを育てる育成パート、そして実際に試合を行うバトルパートが絡み合って進んでいく。



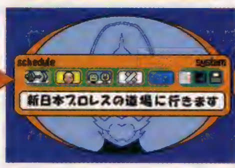
↑試合の前に、リングに立って会場を盛り上げる猪木。彼の復帰がマット界を激震させることになる

ゲームの基本的な流れ

アドベンチャーパート　育成パート　バトルパート



↑ストーリーが展開するパート。プロレスファンならニヤリとするイベント満載だ



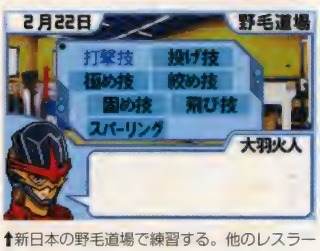
↑数多くの練習コマンドが用意されているので、自分好みのレスラーに育てよう



↑基本はコマンド選択式のバトルだが、相手との間合をはかるときはアクションゲーム風

育成パート
技の系統別に用意された練習を使い分けよう

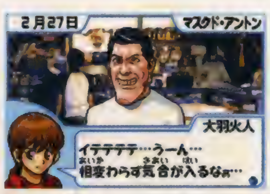
練習コマンドは投げ技、絞め技というように技の系統別に用意されている。一通りの技をそつなくこなすオールラウンダーにするのもよし、ある分野に特化したスペシャリストにするのもよし、自分の好みに育てよう。



↑新日本の野毛道場で練習する。他のレスラーがいるときはスパーリングもできるぞ



↑ステータス画面。レスラーとしての強さだけではなく、人気や闘魂にも気を配ろう





↑→プロレスショップを経営する謎の店長。普段は張り手で闘魂を注入してもらうのだが、まれに技がひらめくこともある

アドベンチャーパート
無理矢理レスラーにされた火人の運命は!?

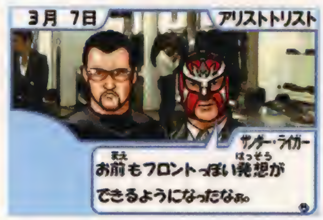
わけのわからないままリングに上がったヒートの初戦は、なんとライガーとのタイトルマッチ。そこでまさかの勝利を収めたことでさらに事態はややこしくなる。この先、一体どうなってしまうのか!?



←火人達の担任蔵前。突然昔の試合を語りだす



↑気づいたらライガーと試合をすることに



↑アリストトリストで蝶野とライガーの密談

バトルパート
アクション要素を加えたシミュレーションバトル

まずはリアルタイムで移動する相手との間合をつめる。間合をつめたら、出せる技のリストが表示される「フォーカスロック」状態に入って、そこから選択した技が発動、というのが基本的な試合の流れ。選択肢が表示されている間も時間が流れるので、緊張感あふれる試合が楽しめるぞ。

1. 間合を取る



↑相手との距離によって出せる技が変化する。狙いを絞っていこう

3. 技さくれつ！



↑延髄切りさくれつ!!　成功率によっては技が出ないこともある

2. 技を選択



闘魂チャージゲージ
相手の技を受けるとたまっていく。最大になった闘魂を開放すると変身などが可能に

アタックタイマー
行動力。これが最大にならないとコマンドを入力できない

フォーカスロックを示す手
技を出すための準備態勢。この間は移動できないので注意

技成功率ゲージ
技の成功率を示す。あまりに低い技はまず決まらない

GBA
2003年1月3日発売予定

エレミックス！

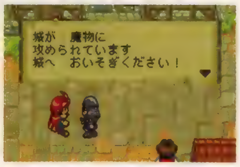
発売元	シムス
価格	4800円
ジャンル	アクションアドベンチャー
プレイ人数	1人用

魔法が世の理を支配する、正統派ファンタジーの世界を舞台としたステージクリア式のアクションアドベンチャー。

魔法を駆使して道を切り開く謎解きアクション

3つの属性の魔法を使いこなす主人公「スキップ王子」となって、全9ステージを進むアクションアドベンチャー。初心者にもやさしい難易度自動調整システムのほか、ハイスコアやタイムアタックなど上級者向けの要素もあるぞ。

➡魔物の襲撃にあうカンネ城が舞台。さらわれた父王を助けるため、スキップ王子の冒険が始まる





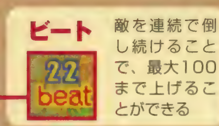
⬅Bボタンを押すことで、ほかの属性に変身できる。いつ、どの属性に変身するかが重要となる

「ビート」をつなげて高得点をねらえ

ハイスコアを狙うのに重要な要素のひとつが「ビート」だ。敵を倒すごとに1つ上がり、それと共に敵を倒したときの点数もアップするが、一度でもダメージを受けると再びゼロに戻る。多くビートをつなげるにはかなりのウデが必要だ。



⬆現在のビート数は画面の右上に表示されている



敵を連続で倒し続けることで、最大100まで上げることができる



➡ハイスコアにも関係してくるぞ

魔法の属性は全部で3種類

スキップの使える魔法は火・氷・土の3種類。威力も能力も異なるこれらの魔法は、敵を攻撃することはもちろん、フィールド上の仕掛けを解くのにも役立つぞ。また、これらの魔法はアイテムを集めることで、最高3段階までレベルアップし、強力なタメ撃ち魔法が使えるようになるのだ。



⬆➡画面中の敵全体に大ダメージを与えるスペシャル魔法も、属性によってグラフィックが異なる

火属性 破壊力はバツグンで連射も可能

火属性のスキップが放つ魔法はファイアーボール。アイテムが隠れているタルや木箱を壊したり、道を邪魔するがれきを破壊することができる。タメ撃ち魔法は連射ができない代わりに、広範囲の敵にダメージ。



⬅タメ撃ちしなければ連続で発射できる。ものを壊すのに便利

レベルによる変化



氷属性 敵や水面を凍らせる

氷属性の魔法は、敵を凍らせて一定時間動けなくするアイスニードル。水を凍らせて足場を作ることもできるので、近道をしたいときなどにも役立つぞ。レベルが上がると、自動的に敵を追尾する効果も加わる。



⬅行く手をさえぎる川も、水面を凍らせれば渡れるように

レベルによる変化



土属性 重いものやボタンを押せる

岩の塊、ロックボールを発射する。この岩は壁にぶつかると反射するので、敵の死角から攻撃することが可能だ。さらに石像などに岩をぶつけて動かすことや、手の届かないところにあるボタンを押すこともできる。



⬅通路をふさぐ石像のほか、凍った敵なども移動させられる

レベルによる変化



GBA 12月26日発売予定

スパイロ アドバンス

発売元	コナミ	プレイ人数	1人用
価格	4800円		
ジャンル	アクション		

ドラゴンの「スパイロ」とトンボの「スパークス」が空や陸で大活躍

やんちゃな子供ドラゴン「スパイロ」と相棒のトンボ「スパークス」が妖精の国を救うために活躍するアクションゲーム。スパイロがダッシュやグライドといったアクションを使い分けて進む通常ステージのほか、空を飛んで制限時間内にボスを倒すハイウェイステージ、相棒のスパークスが活躍するスパークスワールドなどを進み、氷に閉じ込められた100人の妖精たちを救出しよう。



スパイロ　主人公のドラゴン。通常はスパイロを操作して進むのだ

スパークス　スパイロをダメージから守ったり、ダイヤを集めたりしてくれる



↑秋の妖精、パックルからのSOSを受け取ったスパイロたち



↑スパークスが活躍するエリア。ショットを使って敵をやっつけよう

スパイロを助けてくれる仲間たち

スパイロのトレーナーの「ハンター」や魔法使いの「ビアンカ」など、手助けをしてくれる仲間はたくさんいるぞ。また、各ステージには妖精たちのほかにもスパイロの助けを待っている人たちがいる。ときには彼らのお願いを聞いてあげることも重要だ。

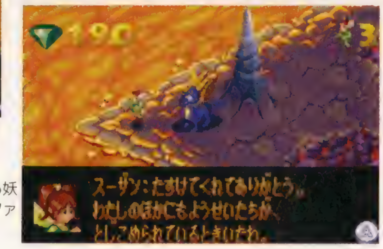


↑アドバイスをくれる頼もしいハンター



↑クマの実業家、マネーバッグ。ダイヤを渡せば助けてくれることも

妖精たちを救え!



➡ステージのどこかに閉じ込められている妖精たち。氷のクリスタルを見つけたら、ファイヤーでとかして助けてあげよう

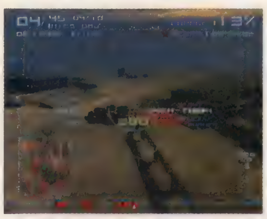
GC 12月26日発売予定

TOP GUN～エース オブ ザ スカイ～

発売元	タイタスジャパン	プレイ人数	1人用
価格	6800円	メモリーカード	3ブロック
ジャンル	シューティング		

映画さながらのドッグファイトを体感

空軍のエリート養成所を描いた映画『トップガン』を題材にしたシューティング。F-14トムキャットなど実在する戦闘機に乗り、36のミッションをクリアしよう。映画のカメラワークを意識したリプレイシーンは必見。



↑演習から実戦まで、ミッションの内容は様々。機体の装備もそのつど変更される



↑機体セレクト画面。最新鋭の空軍戦闘機も登場する



➡渓谷でのミッション。プレイヤーの視点も自由に変えることができる



↑ミッションクリア後のリプレイシーン

GC 12月20日発売予定

テトリスワールド

発売元	サクセス	プレイ人数	1～4人用
価格	4800円	メモリーカード	4ブロック
ジャンル	パズル		

新ルール追加でさらに進化した「テトリス」

パズルゲームの定番『テトリス』シリーズがゲームキューブに初登場。6種類のルールでテトリスが楽しめるストーリーモードと、各テトリスゲームの練習と最大4人までの対戦ができるアーケードモードが選べる。また、6つ先までのテトリミノ(ブロック)が判る「ネクスト機能」や落下地点が予測できる「ガイド機能」など、初心者の上達にも役立つ機能が満載。

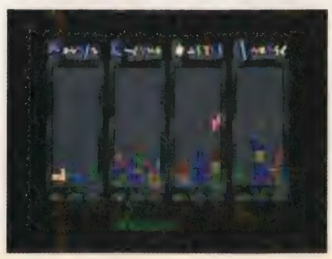


↑エフェクトも迫力満点

初心者向けの機能も搭載



↑テトリミノを保留できる「ホールド機能」なども追加されている



↑対戦ではハンデやルールなどを細かく設定することができる

GBA　12月27日発売予定

全日本少年サッカー2　めざせ日本一！

発売元	サクセス	プレイ人数	1～2人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	育成シミュレーション		

オリジナルサッカーチームも作れるシミュレーション

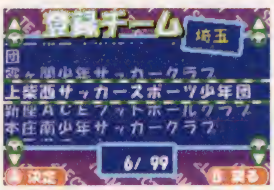
少年サッカーチームの監督となって、全国優勝を目指す育成シミュレーション。「財団法人　日本サッカー協会」に登録されている実在のサッカーチームを使用できるほか、オリジナルチームをエディットすることも可能。





←ミニゲームによる特訓で選手を育てるのだ

←ユニフォームのデザインも自分で決められる



↑ライバルとしても登場する登録チームたち。数は非常に豊富



←試合中に指示を出すことも重要

GBA　2003年1月1日

きせっこぐるみぃ　チェスティとぬいぐるみたちの魔法の冒険

発売元	エム・ティー・オー	プレイ人数	1～2人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	きせかえアドベンチャー		

手づくりのぬいぐるみといっしょに魔法の旅へ

手づくりの魔法のぬいぐるみといっしょに冒険できるアドベンチャー。レシピや材料を集めて、思い通りのぬいぐるみや衣装が作れるぞ。作った衣装やアイテムで主人公やぬいぐるみを自由に「きせかえ」することもできる。



←個性的なキャラがたくさん



←まずは材料集めをしよう



↑いろいろな材料を組み合わせておさいほう。自分で組み合わせを考えることも必要



↑自分の「きせかえひん」をぬいぐるみに着せてあげることもできる

GBA　2003年1月1日

ザ・キング・オブ・ファイターズEX2　ハウリングブラッド

発売元	マーベラスエンターテインメント	プレイ人数	1～2人用
価格	5800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	格闘アクション		

新キャラ＆新要素満載の対戦格闘シリーズ

3人1組でチームを組んで戦う、対戦格闘シリーズの最新作。新要素として、プレイヤーのテクニックを計ることでやり込み度を判断する「テクニカルジャッジ」を搭載。このときのジャッジによって対戦時のハンデが決定されたり、好成績を出すことによってタイムアタックなどの隠し要素が出現したりするのだ。本作オリジナルのキャラクタも登場するぞ。



←新キャラの一人、大神零児の必殺技・激狼拳が炸裂

八神チーム参戦！



↑おなじみのチームもメンバー入れ替えなどが行われている



↑八神チームの新キャラ・華守純。その能力は？

GBA　12月27日発売予定

SAMURAI DEEPER KYO

発売元	マーベラスエンターテインメント	プレイ人数	1人用
価格	4800円		
ジャンル	アクション		

原作キャラの魅力を再現したアクション

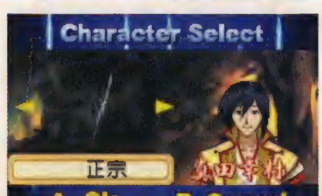
アニメ化もされた人気コミック原作の“剣戟”アクション。登場キャラクタの使用武器や必殺技を忠実に再現している。アニメを元にしたストーリーモードでは、選択したキャラクタによって会話イベントなども変化するぞ。





←原作に沿った展開を見せるイベントシーン

←見下ろし型のフィールド画面。各ステージの最後にはボスキャラ「十二神将」が待つ



↑キャラクタや使用武器も変更可能だ



↑気力が溜まれば必殺技が発動するぞ



シリーズに秘められた真実が明らかとなる最新作「バイオ0」の徹底攻略第3弾！ 今回は、水のカギ入手後から研究所侵入までを一気に紹介。最近始めた人をサポートするQ&Aコーナーに加え、強敵ヒル男の攻略法もバッチリ紹介するぞ。

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	バイオハザード０（ゼロ）	ジャンル	サバイバルホラー
発売元	カプコン	プレイ人数	1人用
発売日	11月21日より発売中	メモリーカード	9ブロック～
価　格	7800円	備　考	ディスク2枚組 メモリーカード59付き

乗り遅れた人のための……

バイオ0講座

これでバッチリ!!

ここでは前号までのポイントをQ&A形式で解説するぞ。最近、『バイオ0』をはじめた人は、要チェック！



列車編

Q リングがひとつしか見つからない……

A ジュエルボックスを調べるべし！

車掌の鞄を開けるためには、2つのリングを揃える必要がある。まず、ゴールドリングだが、これはパネルオープナーを使って入った貨物室の床に落ちている。シルバーリングは、フックショットを使って入った1等個室Bにある。ここにあるジュエルボックスを調べれば、中から入手できるのだ。

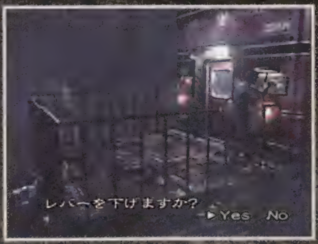


↑アイテムを入手したら調べるのは基本

Q フックショットはどうやって取るの？

A パートナーザッピングを利用しよう

フックショットを取るには、パートナーザッピングによる、2人の共同作業が必要となる。まず、ひとりが解除レバーを下げて、フックショットを取れる状態にする。ここでザッピングして、もうひとりで入手すればOKだ。



↑レバーを下げた瞬間にザッピングしよう



↑フックショットは、ここで使うことになる

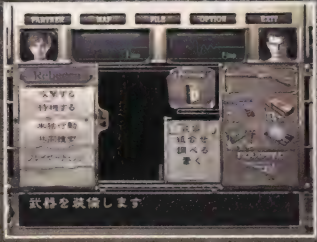
Q 緊急ブレーキの作動方法は？

A 足し算して同じ数字に合わせろ！

緊急ブレーキ装置を作動させるには、1～9のボタンを10回押して、表示されている数字と同じになるように足し算すればよい。つまり、表示が50なら、5のボタンを10回押せばいいというわけなのだ。



↑運転室側はパネルが割れているので注意



↑ステータス画面中なら、時間は経過しないぞ

養成所編

Q MOディスクを取った後はどうするの？

A 集会所で使おう

MOディスクは、2F中央の集会所にある壇上のモニターで使う。すると、番号が2つ表示されるので、マイクロフィルムの画像をヒントに、同じ番号のスイッチを押そう。なお、スイッチは2人が連続で押す必要があるので注意。


↑MOディスクはここで使うのだ

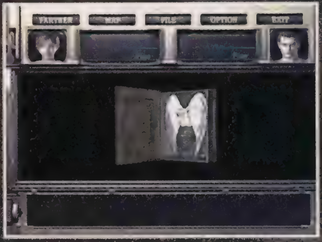

↑ザッピングを使い、スイッチを連続で押そう

Q 白の翼が見つかりません

A 書庫に入って、本棚を押せ！

白の翼は、ロウソクに火をつけて入った書庫で入手できる。手すりのない部分から上に登り、右側にある本棚を押せば、奥からGOODの書というアイテムが見つかる。これを調べれば、中から白の翼が取り出せるのだ。


↑ここから上に登って、右の本棚を押そう


↑GOODの書を調べると、入手できる

Q レベッカを助けるには、どこへ行けばいいの？

A ボイラー室から地下へ向かおう

大穴に落ちそうになったレベッカを救出するには、まず養成所1Fまで戻る必要がある。ここで、MAP画面にして、養成所1FでDOWNの表示がある階段をチェック。この階段を降りた先の部屋に、レベッカはいるのだ。マップ画面で現在位置を確認しながら進めば、迷わずにたどりつけるぞ。


↑ボイラー室の階段を降りた先が目的地だ

養成所



※レリーフロックの扉開錠の後は
3Fから2Fへ移動
Dへつながる
E
レリーフロックの扉
14
ハンドガンの弾
3F
D
C
リフト
2F
D
13
S
ハンドガンの弾
空きビン
救急スプレー
グリーンハーブ
レッドハーブ
服従のレリーフ
ショットガンの弾
B
バッテリー
マグナムの弾
空きビン
C
12
11
10
隠し扉
DOWN
A
6
9
8
万力のハンドル
B
水のカギの扉
養成所地下　B1Fへ
養成所　B1Fへ
1F
S
リフト
操作盤
5
規律のレリーフ
リフト

養成所地下



1 地下ホール
2 寄宿舎前廊下
3 寄宿舎B
4 寄宿舎B奥部屋
5 庭（下）
6 美術品倉庫
7 バー前廊下
8 放送室
9 バー
10 実験室前廊下
11 技術工作室
12 実験室
13 ベランダ
14 天文台
15 礼拝堂への石橋
16 小島
17 礼拝堂
18 礼拝堂個室

研究所

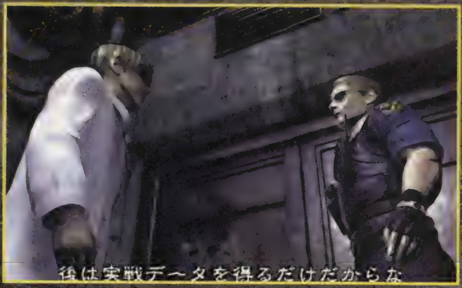


攻略編／養成所（後半）～研究所

化け物たちの巣食う養成所の捜索を開始したレベッカとビリーは、ジェームス・マーカスなる人物と謎のウィルスの存在を知る。次第に事件の真相へと近づくレベッカとビリー。しかし、それは新たな悪夢の序章でしかなかった……。それでは、水のカギ入手後となる養成所[後半]から研究所侵入までを、ビジュアルを中心に攻略していこう。



←養成所地下で、ビリーに、ハンターが襲いかかる！　このハンターを倒せば、水のカギを手に入れることができる



←養成所にはウェスカーとバーキンの姿もあった。彼らは一体、何をたくらんでいるのだろうか？

忠誠のレリーフ

水のカギ入手後は、1 地下ホールへ。ライターを使って、地下ホール内にある動物像に火を灯そう。正しい順番で火を灯せば、鉄格子が開く。鉄格子に書かれているメッセージがヒントになっている。像を調べると表示されるメッセージをよく読んで、順番に火をつけていこう。鉄格子が開いたら、3 寄宿舎Bで忠誠のレリーフを入手。なお、4 宿舎B奥部屋には特に行く必要はないが、ファイルコンプリートを目指すなら、入手しておこう。

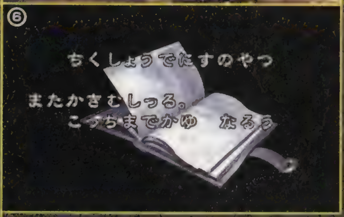








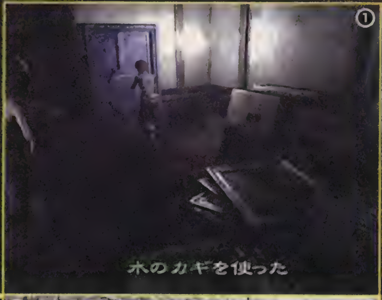




↑①鉄格子を調べると、ヒントが表示される。②まずは、動物像のメッセージをすべてチェック。強弱の関係を理解しよう。③ライターを使って、弱い順に火をつけていけば鉄格子が開く。④忠誠のレリーフは、3 寄宿舎Bの暖炉の中にある。⑤ 4 寄宿舎Aには、ゾンビ2体がいる。ショットガンを上に向けて撃ち、頭を吹き飛ばせば一撃で倒せるぞ。⑥徐々に狂っていく様子がわかる日記。ウィルスに侵されてしまったのだろうか？

服従のレリーフ

養成所地下で手に入れた水のカギは、6 美術品倉庫内の扉を開けるために使う。これで、7 バー前廊下に出ることができるので、まずは、8 放送室で万力のハンドルを入手しよう。ただし、バー前廊下、放送室のどちらにもヒル男がいるので注意。あとは、11 技術工作室の右奥で万力のハンドルを使えば、服従のレリーフを入手できる。





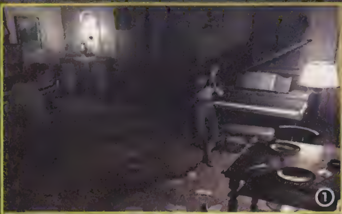




↑①水のカギはここで使う。② 7 バー前廊下にはヒル男がいるので注意。火炎ビンか焼夷弾なら楽に倒せる。③ 8 放送室は万力のハンドルさえ入手すれば用はない。ヒル男が変身する前に入手して、部屋を出よう。④ 11 技術工作室で万力のハンドルを使い、服従のレリーフを手に入れよう。

ピアノの仕掛けを解き、バッテリーを入手

9 バーにはピアノが置いてあり、それで曲を奏でると、隠し部屋が開く。なお、レベッカはピアノを上手に弾けないので、ここはビリーに任せること。隠し部屋が開いたらレベッカに交代し、ビリーはピアノの前に待機させておく。奥の配電盤にバッテリーが設置してあるので、調べて入手しよう。バッテリーを取ると扉が閉まってしまうので、ここでビリーに交代。再びピアノを弾いて隠し部屋を開けたら、レベッカと合流するのだ。

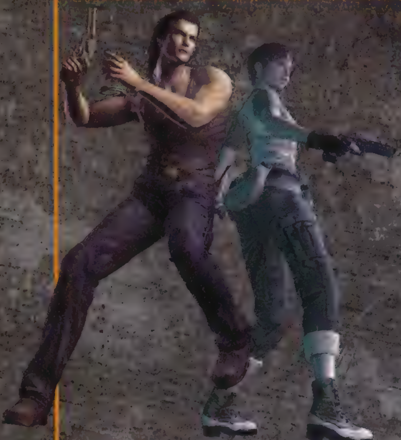





↑① 9 バーのスタンドの側にピアノが設置されている。②レベッカでピアノを弾いても、その旋律はたどたどしく、失敗してしまう。③意外にもピアノの才能があるのはビリーの方。彼が弾くとピアノは美しい音楽を奏でる。④絵画の掛かった壁がスライドし、隠し部屋が出現。⑤部屋の奥に配電盤があり、バッテリーを抜くことが可能だ。⑥部屋の外で待機させたビリーにもう一度ピアノを弾かせよう。⑦ここに再び来ることはないので、アイテムはすべて回収しよう。

強敵！ ヒル男の対処法

不気味な音楽と共に現れる嫌な奴、通称"ヒル男"。耐久力が異常に高く、触手を長く伸ばして、ビリーとレベッカに襲いかかる！ ここでは、この強敵の対処法を伝授するぞ。



その1 変身しているスキに逃げる

1度しか行かない部屋にヒル男が出現した場合、戦わずに逃げたほうが良い。ヒル男は、最初は人の姿で出現し、その後変身して攻撃してくる。この無防備な変身中に逃げるのだ。たとえば今回のポイントで言うところの 8 放送室。この場所は、万力のハンドルさえ取ってしまえば、今後行くことはない。変身中に万力のハンドルを入手し、すぐに部屋から出よう。

その2 焼夷弾を使う

何度も通過する通路などに出現するヒル男は後のことも考えて倒しておこう。ヒル男を普通に倒すと、膨張して爆発し、その場に大量のヒルを巻き散らしてしまう。しかし、ヒル男にも弱点がある。それは炎だ。グレネードに焼夷弾をセットしてヒットさせれば、だいたい3発で消滅させることができる。しかも炎で倒せば、爆発とヒルの発生を防ぐことも可能なのだ。

その3 火炎ビンを使う

炎系の武器はもうひとつ存在する。ポリタンクと空のビンを組みあわせて作る火炎ビンだ。これもヒル男に有効な武器となる。だいたい3発ほどヒットさせれば消滅させることが可能だ。


↑長い触手で2人同時にダメージを受けることも多い。[illegible]


↑この変身中の間は攻撃してこない。[illegible]


↑グレネードに焼夷弾をセットしたら、テンポ良く弾丸を[illegible]


➡これがポリタンク。容量は3と6の2種類が存在する。

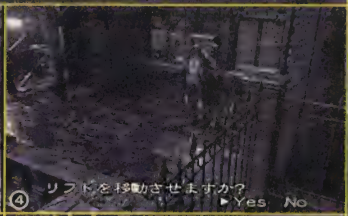

↑[illegible]

規律のレリーフ

5庭（下）の石柱の上に規律のレリーフが置いてある。しかし、石柱が高すぎて上まで届かないので、足場が必要になる。まずは画面から見て右側の方へ進もう。そこには2階の庭（上）へとつながっているリフト、およびそれを動かすスイッチが設置されている。9バーで見つけたバッテリーを使って電力を復活させ、2階からリフトを降下させよう。リフトに木箱が置いてあるので、この木箱を足場にして、規律のレリーフを入手するのだ。










↑①5庭（下）には電力の供給されていないリフトのスイッチがある。②バッテリーを差し込んで電力を復活させれば、リフトを動かすことが可能だ。③リフトは2階のバルコニーに繋がっている。リフトの上には木箱が設置されているので、これを利用して足場を作るのだ。④スイッチを押し、リフトとともに木箱を降ろそう。⑤木箱の裏側に回り込んでリフトの外に押し出そう。その後、石柱の横まで運ぶのだ。⑥木箱を足場にすれば、石柱の上にある規律のレリーフをゲットできる。

3つのレリーフを持って天文台へ

3つのレリーフが揃ったら、まずはこの後使用するフックショットを回収して14天文台へ。画面から見て左側の方に回ると、梯子があるのでそれを降りる。天体望遠鏡の前にある装置に3つレリーフをセットすると、仕掛けが作動し、天文台が沈下。さらに、梯子の上にある扉のカギが解除される。



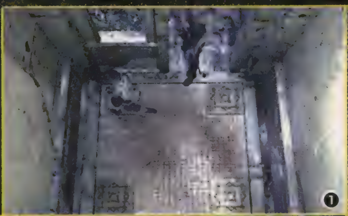





↑①センチュリオンと戦った飼育プールから14天文台へ向かおう。②奥に扉があるが、今はまだカギが掛かっている。③梯子を伝って天体望遠鏡の前に行こう。④レリーフを使う順番は関係ない。3つはめればOKだ。⑤大がかりな仕掛けが作動し、異変にとまどうふたり。⑥天文台が湖に沈み、新たな通路が開かれる。

礼拝堂に出現したインフェクティッド バット

まず15礼拝堂への石橋へ。礼拝堂の入口はカギが掛かっているが、16鐘つき堂跡にあるパネルを踏めばカギが解除される。レベッカをパネルの上に乗せたらビリーで単独行動し17礼拝堂へ。なお、このときショットガンとグレネードをビリーに持たせよう。17礼拝堂から18礼拝堂個室に入って外に出るとインフェクティッド バットが出現するので、グレネードで応戦。ある程度ダメージを与えて小さなコウモリが現れたらショットガンに切り替えよう。















↑① 16 鐘つき堂跡にある左上のパネルに乗ると礼拝堂のカギが開く。②レベッカから武器を受け取ったらビリーで中へ。③荘厳ながら不気味な礼拝堂内。④この後は戦闘が待っている18礼拝堂個室で拾った焼夷弾をあらかじめグレネードに装填しておこう。⑤18礼拝堂個室から出るとインフェクティッド バットが出現! ⑥焼夷弾を使って先制攻撃だ。大ダメージを与えろ! ⑦小さなコウモリが出現すると、グレネードでは狙いが付けにくい。ショットガンに切り替え、まとめてダメージを与えよう。

フックショットで屋上へ

入口へ戻ると天井の穴が見える。ここでフックショットを使えば、レベッカかビリーのどちらかが1人が屋根に登れる。屋根に登ったら、そのまま裏庭（研究所マップの上部分）へ降り、エレベーターの電源をONにしよう。そのまま礼拝堂まで進んで2人が合流したら、エレベーターで下へ降りよう。







↑①巨大コウモリを撃退して入り口に戻ると、天井の穴から中を覗き込むような視点に切り替わる。②あらかじめフックショットを持ってきていなかった場合は一旦戻らなければならない。しかし養成所は敵が増えているので非常に危険。あらかじめ用意していこう。③フックショットを使えばこの通り屋根の上へ行ける。奥に見えるハシゴを降りると、すぐにエレベーターの電源があるぞ。

研究所へ侵入するビリーとレベッカ。事件の真相にまた一歩近づく!

ATTACK GUIDE

攻略

ミスタードリラードリルランド



ミスタードリラードリルランド

シリーズ未経験者に送る

ドリラー基礎講座

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	ミスタードリラードリルランド	ジャンル	穴掘りアクションゲーム
発売元	ナムコ	プレイ人数	1～4人用
発売日	12月20日	メモリーカード	3ブロック
価格	6800円	備考	GBAケーブル対応

ワールドドリルツアーでゲームの基本を覚えよう

今回は各アトラクション攻略のポイントをお届けするぞ。まずはもっとも基本的な「ワールドドリルツアー」。特殊なルールがなく、使用キャラも自由に選べる。キャラは1度潰されても耐えられるホリンガーZがオススメ。

X印ブロックをずらしてエアをとる

ある程度掘り進むと、×印ブロックに囲まれたエアが登場するようになる。周囲のブロックを壊して×印の位置をずらしてやれば、中のエアが取れるようになるぞ。難度が上がるとこのパターンが基本になるので、しっかり練習しよう。



←この位置で、画面上で×印を壊すと　その空間は崩れてしまう



↑こんなエアを見ても、あわてて×印ブロックを壊したりしないように



↑この形が基本になるので、慣れてきたらいろいろな場面で応用してみよう

同色ブロックで安全地帯をつくる

普通のブロックは同じ色のブロックとくっつくという性質を持っている。落下中のブロックでも、隣に同色のブロックがあるとくっついてそこで止まるので、その下にいればとりあえずは安全だ。



➡赤いブロックが落ちてきた。普通なら回避しなければならないが



⬅同色ブロックがくっついてこの通り。しばらくは安全地帯になった

忘れがちだが重要な1段のぼり

初心者が忘れがちなのが、ススムたちは1ブロック分なら上れること（プチは2ブロック分）。つまり1段ずつ階段のようになっていれば、ある程度上にいけるのだ。地味なテクニックだが、これを覚えておくと行動の幅が一気に広がるぞ。



←このエアも×印ブロックを壊さずに取ることができる

特殊なギミック満載の4つのアトラクションを攻略

本作の目玉である、特殊なギミックを追加した4つのアトラクション。それぞれが異なる独自のルールを採用している。ここでは、各アトラクションのクリアに役立つちょっとしたコツを紹介していこう。

難しいが正統派

スタードリラー



初めて入るときのムービーでもわかるように、ここは上級者向けのアトラクション。しかしルール自体は「ワールドドリルツアー」とそれほど違わない。?ブロックと皆既日食(画面が暗くなる)、白色彗星(当たるとエア20消費)が特徴だ。

特殊なルール

- 効果がランダムの?アイテム出現
- 皆既日食と白色彗星が出現
- その他はワールドドリルツアーと同じ

ポイント　?アイテムはプラス効果が多い

?アイテムの効果は全12種類。その内訳は、プラス効果が7種類、マイナス効果が3種類、微妙なのが2種類となっており、プラス効果が出る確率が高いことがわかる。状況にもよるが、積極的に取ってかまわないだろう。他に注意が必要なのが白色彗星。動きが速く、非常にかわしにくい。出現とともにゴォーッと音がするので、それを頼りに察知しよう。

プラスの効果

- エア完全回復
- エアのマックス5アップ
- 画面内にあるブロックを消す
- 移動と落下のスピードアップ
- 一定時間無敵
- ステータスアップがランダムで2つ同時に現れる
- 10秒間ブロックの落ちる速度が遅くなる

マイナスの効果

- ランダムで特定のブロックが隕石(ホワイト)になる
- ブラックホールが発生し吸い込まれると1つ前の区切りへ
- UFOが登場し、触れると1つ前の区切りへ

どちらともいえない

- プレイヤーの位置がランダムに移動
- 特定のブロックがクリスタルブロックに変化



聖水の使い方がキモ
ホラーナイトハウス

「ホラーナイトハウス」は深く掘るのではなくて、ドリスタルというアイテムを規定の数だけ集めるとクリア。ドリスタルは聖水を使って幽霊を倒すと手に入る。他にもエアがHPに変わっており、時間では減らないが1度0になるとゲームオーバーになってしまう。

特殊なルール
- エアがHPに変わり、時間では減らなくなった
- ブロックが4つ以上つながっても消えない
- ゴーストがいるブロックに聖水を使ってこわすとドリスタルが出現
- 規定数のドリスタルを集めるとクリア

ポイント1 幽霊の直接攻撃は50%ダメージ！

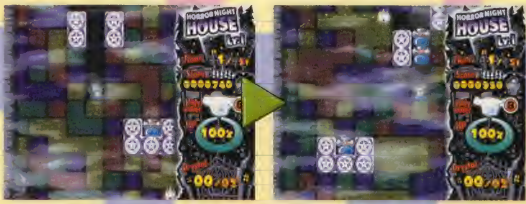
このアトラクションで一番怖いのが幽霊の直接攻撃。なんと50%ものダメージを受けてしまう。ブロックに潰されたときのダメージが10%だから、その恐ろしさがわかる。その他、聖水を使わずにゴーストのいるブロックを壊すと、そのとき画面内にいるゴースト1匹につき5%のダメージを受ける。たくさんゴーストがいると侮れないダメージになるので注意。



↑実際に攻撃するまでには間があるので、気をつければ充分避けられるはずだ

ポイント2 予備の聖水を運んでいく

聖水は1つしか取れないが、その下を掘っていけば運ぶことはできる。こうすれば1度聖水を使用しても、その場で補給できるので非常に有効だ。掘っているラインがあってさえいれば、いくつでも聖水を運べるぞ。

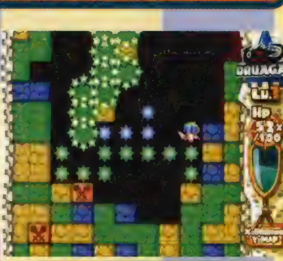


↑すでに聖水を持っているときに、新たな聖水を発見。さっそく運ぼう

↑常に2～3個の聖水のストックがあれば、多少適当に使っても問題はない

HP＝行動力と考えよう
ドルアーガの穴

エアがHPになっており、1回掘るたびに1HP消費するのが「ドルアーガの穴」独自のルール。このため、残りHPに細心の注意を払いながら進んでいく必要がある。特にブロックに潰されたり、ザコ敵の下敷きなった場合、20ダメージとなるので気をつけよう。



↑このアトラクションでは、同色ブロックが4つ以上くっつくと消えるので、連鎖を利用してHPを節約しよう



特殊なルール
- エアがHPに変わり、1回掘るごとに1HP消費
- いろいろな種類のアイテム（ドリストーン）
- ザコやボスとの戦闘がある
- ドルアーガを倒すとクリア



秘宝のとり忘れに注意
ドリンディアドベンチャー

「ドリンディアドベンチャー」でまず目に付くのはエアがないこと。このため時間をかけて進めるが、その代わり規定数の秘宝を持ってゴールしなければクリアにならない。秘宝は岩やトゲといったワナに守られているので、じっくり考えなければいけないぞ。

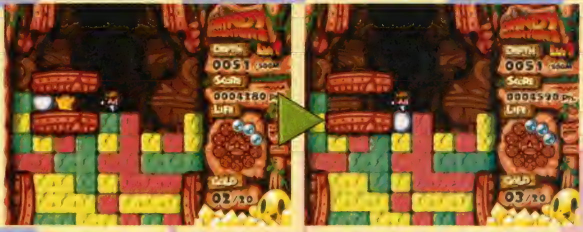
特殊なルール
- エアがなくなりライフのみ
- ブロックが4つ以上つながっても消えない
- 岩、トゲ、炎のワナが出現
- 秘宝をとると消える呪いのブロックが出現
- 規定数の秘宝を持ってゴールするとクリア

ポイント1 岩はくぼみに落とす

岩、トゲ、炎と3種類あるワナの中で、最も出現頻度が高く厄介なのが岩。基本的な対処法は、くぼみを作ってそこに岩を落とすこと。難しいが、1段高い段差で待ち、ぶつかる瞬間に岩に飛び移るのも有効なので、慣れてきたら挑戦してみよう。



↑最初からくぼみにはまっている岩もある。残らず破壊していこう

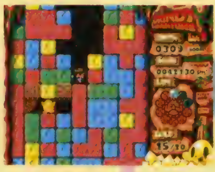


↑岩が動き出す前にくぼみを作っておく

↑作戦成功。きちんと破壊してから先に進もう

ポイント2 トゲは素早く、炎はタイミング

近くを通ると反応して飛び出すトゲは、素早く通り抜ければ問題ない。一定周期で噴き出している炎は、治まったのを確認してからでも充分通れるのであせらずに。



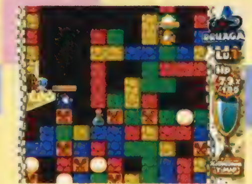
↑トゲは、反応してから飛び出してくるまでの時間が短い



↓噴き出している時間も長いが、治まっている時間も長い

ポイント1 ザコ敵の色で所持アイテムを判別

ザコ敵の色は所持アイテムの種類に対応している。緑なら回復系、黄色ならサポート系、青ならチェンジ系、赤ならデストロイ系だ。倒しても必ずアイテムが出現するわけではないが、特定の種類のアイテムが欲しいときの目安にはなるだろう。



↑この場合彼らが落とす可能性のあるアイテムは、チェンジ系とサポート系だ

ポイント2 ボス戦ではチェンジとデストロイを使う

ドルアーガ戦では、ドルアーガの周りを覆っている光と同じ色のデストロイを使うとダメージを与えられる。チェンジを使えば、光の色を同じものに変更することもできるぞ。



↑例えばチェンジG（グリーン）を使うと…



↓ブロックとともにドルアーガの光の色も緑色に

エンディングの秘密大公開!



ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	スーパーモンキーボール2	ジャンル	アクション
発売元	セガ	プレイ人数	1～4人用
発売日	発売中	メモリーカード	2ブロック以上
価格	5800円		

攻略第3回 シューティング&スポーツで勝負!! 5つのミニゲームを攻略

3回連続でお届けした攻略もついに最終回。今回はシューティングとスポーツを中心に5つのミニゲームを攻略するぞ。なおこの5つは、ポイントで購入しないと遊べない。まずはメインゲームでポイントをためよう。

モンキーショット

最大プレイ人数：4人
操作の難易度：低め
プレイ時間：1ゲーム5～10分



群がる敵を撃ち落とせ

4人同時プレイもできるガンシューティング。群がる敵をガンガン撃ち落とそう。3種類の難易度があるぞ。

ムダ撃ち厳禁！ リロードはこまめに

一番大事なのは、弾切れにならないこと。弾切れになると、一定時間無防備になってしまう。ムダに連射せず、確実に敵に当てていこう。れんぞくヒットのボーナスも稼げて一石二鳥だ。またリロードはオートにすると、一瞬スキができる。AとBは同時押しする感じで、こまめにリロードしよう。



↑れんぞくヒットを狙えば、得点が稼げて弾の節約にもなる。ボス戦は連続ヒットに大チャンス！



↑弾切れになると、Aを連打して弾を入れなおさないといけない。数秒間無防備になってしまう

モンキードッグファイト

最大プレイ人数：4人
操作の難易度：高め
プレイ時間：1ゲーム約3分



ミサイルとびかう空中戦

ボールを翼にしての空中戦。うまく敵をロックオンし、弾とパイナップルミサイルで攻撃しよう。

避けるときはスピードダウン&急旋回

敵のミサイルを避けるには、ちょっとコツがいる。ロックオンされたら一度スピードを落とし、急旋回。それから一気にスピードを上げて別方向へ逃げるのだ。ただし、すべてのミサイルを避けるのは不可能なので、避けてばかりいるよりも先手必勝で攻めるか、こまめにバナナを取って回復する方が効率がいい。操作に自信のない人は障害物の裏に隠れて攻撃をやりすごし、それから反撃するのも手だ。



↑ミサイルからスピードで逃げきるのはムリ。一度減速して急旋回し、それから逃げてみよう



←障害物を利用してミサイルを避けるのは、かなり有効

モンキーフットサル

最大プレイ人数：2人
操作の難易度：やや低め
プレイ時間：1ゲーム3～10分



5vs5のミニサッカー

フットサルとは、周りを柵で囲んだミニサッカー。パスとシュートだけの簡単操作で、ゲームが楽しめるぞ。

カウンターのロングパスを狙え!

フィールドが狭く球も弾かれやすいので、きれいにパスをつなぐより、どんどん前に蹴ってこぼれ球を狙おう。ただしカウンターは別。オフサイドがないので、攻められているときにボールを奪い返したら、敵ゴール前にいる味方にすぐにパス！ 簡単にキーパーと1対1になれるのだ。

→ボールを持ったら、レーダーに注目。前線に味方がいたら、すぐにパスしよう





レーダーに注目!



↑敵ゴール前に待ち構えていた味方にボールが渡った！ キーパーと1対1の大チャンスだ

モンキーベースボール

最大プレイ人数：2人
操作の難易度：普通
プレイ時間：1ゲーム10~15分



おサルの野球盤対決

野球といっても、ルールはいわゆる「野球盤」。ボールの転がった場所によってヒットかアウトかが決まるのだ。

緩急のピッチングで打ち取れ!

CPUに対して有効なのが、緩急をつけたピッチング。「スティックを下に倒して投げ、すぐに上に戻してスピードダウン」とやれば、ほとんど空振りする。スピードアップも交えれば、対人戦でも有効だぞ。守りのシフトは、ルーレットの目にかかわらずバランスのいいものにした方が守りやすい。



⬆CPUにはチェンジアップがかなり有効。これだけで三振の山を築けるだろう

守りはオーソドックスに





⬆守りのシフトは4番めと7番めがオススメ。全体をカバーしているので守りやすい

モンキーテニス

最大プレイ人数：4人
操作の難易度：やや高め
プレイ時間：1ゲーム5~15分



本格派テニスに挑戦

トップ＆スライススピン、ロブの打ち分けもできる本格派テニス。ダブルスなら4人同時対戦も可能だ。

自分は中央に、相手は左右に振れ

基本的なコツは、本物のテニスと同じ。相手コートの両サイドに散らすようにボールを打ち、空いたスペースを狙うのだ。積極的に前に出て、サイドにスマッシュをたたき込んでやろう。逆に、自分はできるだけ中央の場所をキープすること。打ったらまず中央へ戻ることを常に心がけよう。



⬅サーブは中央寄りから打ったほうが、相手のリターンに対応しやすい



➡積極的に前に出て、相手コートの両サイドにスマッシュを打っていこう



⬆両サイドに振りつづけていれば、そのうちコートがが空きに。こうなれば勝ったも同然だ

スクープ!! スタッフロールのバナナ集め
モンキーレベルは全61種!!

メインゲームをクリアするとスタッフロールが流れるが、ここではバナナを取るミニゲームが遊べる。取ったバナナの数に応じてモンキーレベルが発表されるが、これは全61種もあるのだ。全モンキーレベルと各条件は以下の通りで、なかには聞いたこともないサルも…。なおスタートを押すと途中で終わってしまうので注意。

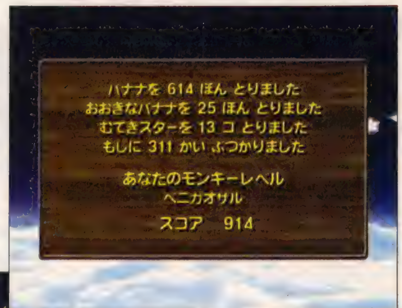


⬅クリアしないと遊べない。チャレンジモードなら楽

まずはクリアだ!



⬆名前に当たるとバナナが減ってしまう。うまく避けながら集めよう



⬆スタッフロールが終わると、結果が表示される。集めたバナナの数に応じて君のモンキーレベルが決定!



⬆星を取ると一定時間体が大きくなり、名前に当たっても平気に。チャンス!

君はどんなおサルになる?

モンキーレベル一覧表

ランク	モンキーレベル	バナナの数	ランク	モンキーレベル	バナナの数
0	にんげん	10000~	31	ダスキールトン	570~599
1	ボノボ	1460~9999	32	アビシニアコロブス	540~569
2	ゴリラ	1430~1459	33	フサオマキザル	510~539
3	チンパンジー	1410~1429	34	リスザル	480~509
4	オランウータン	1380~1409	35	ダスキーティティ	450~479
5	シャーマンギボン	1350~1379	36	ヨザル	420~449
6	ワウワウテナガザル	1320~1349	37	フンボルトウーリーモンキー	390~419
7	ボウシテナガザル	1290~1319	38	クモザル	360~389
8	シロテテナガザル	1260~1289	39	アカホエザル	330~359
9	ゲラダヒヒ	1230~1259	40	クロホエザル	300~329
10	マンドリル	1200~1229	41	シロガオサキ	270~299
11	マントヒヒ	1170~1199	42	ハゲウアカリ	240~269
12	キイロヒヒ	1140~1169	43	ゲルディモンキー	210~239
13	ブラックエープ	1110~1139	44	ライオンタマリン	180~209
14	ニホンザル	1080~1109	45	エンペラータマリン	150~179
15	カニクイザル	1050~1079	46	ワタボウシパンシェ	120~149
16	サバンナモンキー	1020~1049	47	ピグミーマーモセット	90~119
17	ブラッザグエノン	990~1019	48	ニシメガネザル	60~89
18	シシオザル	960~989	49	アイアイ	30~59
19	ブタオザル	930~959	50	オオガラゴ	0~29
20	ベニガオザル	900~929	51	ブッシュベイビー	-50~-1
21	ボンネットザル	870~899	52	ポットー	-100~-51
22	タラポアン	840~869	53	スローロリス	-150~-101
23	ホホジロマンガベイ	810~839	54	スレンダーロリス	-200~-151
24	パタスザル	780~809	55	ベローシファカ	-250~-201
25	シロエリマンガベイ	750~779	56	アバヒ	-300~-251
26	テングザル	720~749	57	インドリ	-350~-301
27	キンシコウ	690~719	58	エリマキキツネザル	-400~-351
28	シルバールトン	660~689	59	ワオキツネザル	-450~-401
29	ドゥクモンキー	630~659	60	ハイイロネズミキツネザル	~-451
30	ハヌマンラングール	600~629			

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP™

SHOPで買える車の特徴とニンドリカップのお知らせ

GBアドバンス

タイトル	セガラリー	ジャンル	レース
発売元	セガ	プレイ人数	1～4人
発売日	発売中	備　考	GBA専用通信ケーブル対応
価　格	5800円		

ポイントを貯め新たな車を購入しベストタイムをたたき出せ！

本作には最初から使用できる4台の車のほか、ショップで購入することで新たに3台の車を使うことができる。これらの車は能力が高く、購入することでレースを有利に進めることができるようになるぞ。



↑どの車もショップで300ポイントを払うことで購入できる。ポイントを貯めよう！



↑最高速度は高いが駆動方式がMRのため、扱いが非常に難しい。まずは操作に慣れていこう



↑コーナリング時のグリップ性能が高く、コーナーの多いコースで真価を発揮するマシンだ



↑コーナリング、最高速度ともバランスの取れたマシン。駆動方式も4WDなので扱いやすい

RCRALLYで効率良くポイントゲット

ショップでの買い物に必要なポイントはレースで上位に入るほか、RC RALLYでも入手できる。RC RALLY Aでは、1回のミニゲームで最高17ポイントをゲットできる。何度もプレイしてポイントを貯めよう。



↑制限時間は10秒。すぐに動き出そう！

弧を描くように走れ！





←↑スタート後、上にあるコインを取ったらハンドルを切り、アクセルを調整しながら弧を描くように走っていこう。パーフェクトも夢ではないぞ

緊急告知 誌上タイムアタック大会
セガラリーニンドリカップ開催決定!!

「セガドリームワールド」に続く、セガとニンドリ編集部の新たな共同企画として「セガラリーニンドリカップ」の開催が決定したぞ！　タイムアタックモードのMOUNTAINコースのラップタイムを競いあい、成績優秀者上位3名には、ゲームキューブ本体など右記の豪華商品をプレゼント！　参加希望者は応募のきまりをよく読んで応募してください。たくさんの方のチャレンジをお待ちしています！

成績上位者には豪華賞品が

優勝者には…ゲームキューブ本体

準優勝者には…お好きなGBAソフト2本

3位入賞者には…お好きなGBAソフト1本

応募のきまり

ハガキに住所・氏名・年齢・連絡先電話番号・MOUNTAINコースで出したタイムを書いて、P180のあて先の「セガラリーニンドリカップ」係までお送りください。締め切りは1月20日（必着）です。
（※なお、締め切り終了後、最終的な成績上位者の方はタイム確認のため編集部にソフトを送って頂く必要があります。ご了承ください。）

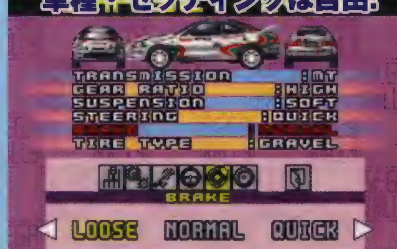
ニンドリカップの参加締め切りは1月20日必着です

使用コースはMOUNTAINコース



←急なコーナーも多く存在するテクニカルコースが戦いの舞台となるのだ

車種・セッティングは自由！



←車種やセッティングは自由。ベストな組み合わせを見つけ出そう！



←この画面で表示されるタイムをハガキに書いて送ろう！

※選べるGBAソフトは成績発表時に発売中のものです

学校法人ニンドリ学園

ほら見てごらん あの空に輝く星が ニンドリャーだよ

このページを作っている途中、夜食を買いに出たら外は一面の雪でした。寒いはずだよおっかさん。また今年もマフラーと手袋を買いに行かなくっちゃ…。冬の装いはけっこう好きなんです。いや体型が隠れるからではなくて（笑）。（担当かややん）

●月2回発売じゃあ正月にのんびりする暇なんてないんじゃないですか？

【京都府／赤拳家さん】

――ふっふっふ。そんなことはないのだよ。年末年始は1週間くらいガッチリ休めるですよ。っていうか、印刷所とかが年末年始は休みなので、普段より早く仕事をしないといけないんです。つまり、メ切がすんごく早くなる…。というわけで、この号が発売される頃には、すでに新年号の追い込みでヒーヒー言ってると思います。『タクト』遊ぶのはその後だぁ（泣）。



（新潟県／桜沢ななせさん）
青春の日々は過去のことを思い出そうとした瞬間に終わりを告げます。過去に後悔するより未来に向かって反省しましょ

●Vol.80に載ってた星のカービィインタビュー。あのページにいたカービィの数を数えたら総勢446匹（ゲーム画面も含む）も！　あっぱれ！すごい！

【兵庫県／サイモン先生さん】

――よくぞ数えてくれました。ずっとピンク玉を目で追うのは大変だったでしょうに。あとゲーム画面の細かいキャラも数えづらそうだし。サイモン先生さんには「お疲れさま賞」を差し上げます（賞品は編集部から念じて送る「ありがとー光線です）。

●人～生楽ありゃ苦～もあるさ～♪　ゼルダの予約特典をGETして喜んでいたら、いきなり会社から「今年いっぱい」と言われ、リストラされた…。人生どころか、1日で絶好調から絶不調を経験したよ。

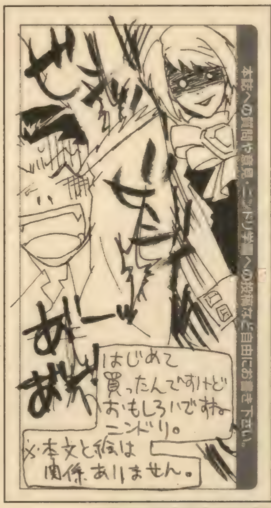
【福岡県／龍倫翔さん】

――うお！　大丈夫なんでしょうか…。裏ゼルダが原因じゃないでしょうけれど、やはり今の世の中は厳しいですよね。まあ、ちょうどいいゼルダ休みをもらったと思って、2003年スタートしてください。

●自分にはニンドリ友達がいません。それどころか任天堂ユーザーも…。ニンドリを読んでいるとうらやましくなります。身近にニンドリ友達いる人はいいなぁ。

【東京都／アンジュ系かもさん】

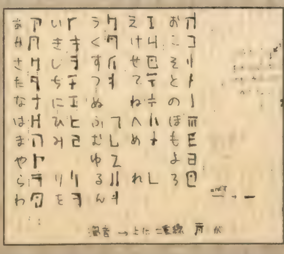
――読者さんたちの中には、ゲームに興味のなかった友達を勧誘してニンドリ好きにした（表現は「誘惑してニンドリ漬け」のほうが正確だったりして。笑）、なんて話もあるみたいですよ。そこまではいかなくても、まずはニンドリのいろんなコーナーに投稿してみてね。ドキドキワクワクで楽しいと思いますよ。



（埼玉県／アアルさん）
『逆転裁判2』の狩魔冥って18歳なのに大人っぽいよねー。ムチ振るのが生き甲斐みたいな目をしてるぞ

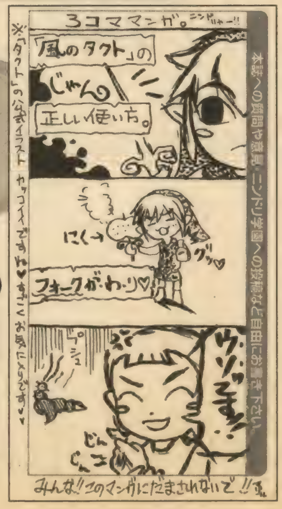
自由研究 『風のタクト』の古代文字を解析

●店頭でもらってきた『風のタクト』のパンフレットに載っている、伝説の古代文字（？）を解析してみました。第2外国語の受験勉強と称して（笑）。かかった時間は3時間くらい。お手元にパンフレットがあったら文章を読んでみてください。【千葉県／げんるいさん】



←古代文字は、こんな50音にできます。取説にもこの対応表は載ってるから、答合わせしてみよう

――すごい！でかした！　ゲーム発売前にも関わらず自力で、しかもパンフだけで解析しちゃうとは…。で、伝説を読んで、泣きますわこれ。『時のオカリナ』をプレイしてたら絶対。ああゆうキャンペーンをしたのは意味があったんですね。文字の詳しい情報は、今後攻略ページでも紹介する予定です。



（福島県／藤野カンナさん）
通信販売で「マンガ肉」なる商品が売ってるんだって!?　く、食いて～!!

今号の目標

文房具屋さんのペン売り場にある試し書きコーナーでニンドリを宣伝する

【栃木県／渡らいとさん】



シリーズダジャレドリーム

デクの貴様（樹サマ）

【千葉県／カービィ大好きさん】

お姉さんが「時のオカリナ」をやっていた時につぶやいたんだって。最初のダンジョンで詰まっちゃったんでしょーか…。

今週の日直さん

名前：任天堂防衛隊隊長
自称：宮本さんのボディガード（でも宮本さん本人は知らないらしい）
特徴：神出鬼没
正体はサオヘンとの噂あり
特技：宮本茂ウォッチング

【宮城県／闇鮫エックスさん】



教えて！ニンドリさん 編集部の質問箱

編集部のスタッフに聞きたいことがあったら、聞きたいスタッフの名前と質問を書いて送ってね！　かややんが代わりに聞いて回りますよ〜。

Question マイナーRPG？

エストポリス伝記が好きです。続編は出ないかとずっと待っています。ニンドリ読者にはファンの人いませんか？

【愛知県／ろさん】

A SFCで『2』まで発売されたタイトーのゲームですね。ダンジョンの仕掛けが凝っていて、『ゼルダ』っぽい謎解き＋RPGの戦闘が融合した良作でした。GBAで外伝の『沈黙の遺跡』は出たけど、正統な続編は出てないんですよねー。そんなあなたには『黄金の太陽』をオススメ。大ボリュームの仕掛けがダンジョンの中に隠されていて、『エスト』ファンなら充分楽しめると思いますよ。『太陽』ファンも『エスト』はオススメです。

ちょっと気になる、こんなコト

●12月13日生まれの風野拓人くんとか、世の中にいないもんですかねぇ。

【東京都／つぐさん】

●『スマブラ』のバトル終了時、負けたキャラは拍手するけど、プリンだけ首（顔？）をかしげますよね。やっぱり手が届かないんだ…。

【兵庫県／竹将さん】

●「めざましテレビ」のスポーツコーナーで、たまに『F-ZERO X』の曲がかかります。ちょっと嬉しい♪

【新潟県／藤伊伊槻さん】

●『バイオハザード』シリーズは、プレイするよりもそのゲームを見ている人の方が面白い。

【三重県／日生統星さん】

●天下一品（ラーメン屋）京都上鳥羽店の制服はマリオ風です。

【京都府／マイナス71マンさん】

●『バイオ0』のビリーは、腕に「マザーラブ」と入れ墨を入れているそうです。マザコン!?

【千葉県／緑山田さん】

―いやいや、ホントはかなりのゲーマーで、生涯で唯一泣いたゲームが『MOTHER』なんですよきっと。だから入れ墨まで彫っちゃって…（笑）。真実は今号のインタビューに載ってます。

あぁ無情！「そんなバカな」の失敗談！

●友達の一言。「えっ。ネコ耳リンク？」　……。

【滋賀県／ダウトさん】

●村じまんフェスタのページにある「まさに出血大サービス！」という場所に鼻血をたらし、正に出血大サービスになってしまった。

【静岡県／バルティアさん】

●初めてファルコを見たとき（SFC版）、幸せの青い鳥だと言ってしまいました。ファンの方、すみません…。

【埼玉県／火狐風鈴さん】

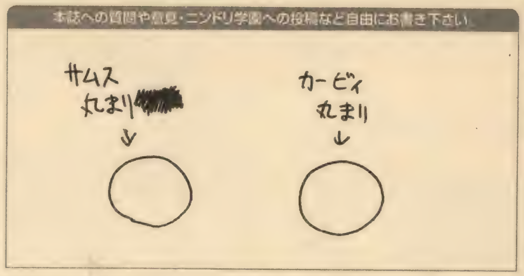
●『風のタクト』を予約するとき、無意識に言った言葉は「ゼルダのタクト」。…店員さんに通じて良かった。

【沖縄県／シドッチさん】

●ガノンドロフの名前は、ビーフストロガノフからきていると思っていました。そんなの自分だけですか…？

【大分県／加茂十破さん】

一発芸達者!!



【東京都／MONDOさん】

上手いなぁ。サムスっぽい曲線がキレイだね…。ってトコでカンベンしてください（笑）

オラが村のお宝自慢



Treasure No.34

リンクっぽい服と時のオカリナっぽいオカリナ

ウチにあるゲームっぽいものを集めて組み合わせたら、こんなになりました。オカリナはオマケ。

【茨城県／トゥモロウさん】

――2枚の服を組み合わせて撮影してるんですね。長袖が茶色、袖なしが緑で、変更前の『風のタクト』リンクなカラーリング。この服を着てオカリナを吹くと、いい気持ちかも！

注意 お宝の投稿は、できるだけ写真でお願いします。実物を直接投稿するのもOKですが、返却はできませんので注意してください。なお、お宝はグッズ関連以外にも、例えば近所で見かけた任天堂っぽいもの、ゲームっぽいもの（風のタクトっぽい棒、とかね）も大歓迎ですよー。

お便りのあて先は イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。

〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

学園父母の会

お父さんお母さんに関する話題のコーナー

●6歳の息子が私の血を引いたのか、かなりのゲーム上級者に。シャインは120個集めるし『スマブラDX』は私より強いし。『タクト』は親子で発売を待ちわびてます！ 【大阪府／みきすけさん】

●ひいばあちゃんがアニメのピカチュウを見て「これ機械かえ？」。…精巧な機械だな（笑）。 【和歌山県／サラマンさん】

●父に「ポケモン買って」と言ったら「うるさい、お前はバカモンだ！」と言われた。その場が一気にシラけた。 【北海道／あき缶はリサイクルへさん】

●『風のタクト』のリンクを見て「少年忍者 風のフジ丸だ！」と叫ぶ母（昭和35年生まれ）。ちなみにロックマンを見るたび「光速エスパー」だと言ってます。 【愛知県／ひなひなさん】

●息子（8歳）は「独立してひとり暮らしをするんだ！」と言って、『どうぶつの森＋』で家族の村から自分だけの村へ旅立っていきました。でも1週間後、「母さんやっといて」とほったらかしです。まるで単身赴任のオヤジじゃないか…。 【愛知県／SHINSEIさん】

●最近、母が『バイオ0』にハマっているので、その画面をよく見ていた。そのせいか、私は寝言で「怖い！マジ怖いって！」と叫んでいたらしい。 【熊本県／いわもんこさん】

正夢、アホ夢、私のドリーム

●オレの誕生日、村の住人のモモチが特大ゴ○○リを持ってきた。2匹が合体して出来た超レア物だそうだ。う、嬉しくねえ！ 【神奈川県／アズマフースケさん】

●『逆転裁判2』をやって寝たら、霊媒師になって某マンガの生き霊を呼んでいました。 【新潟県／エレキッドさん】

●よく覚えてないけど、ケイ大佐が畑に埋まっていたような気がする。首だけ出して。 【茨城県／じぇにさん】

●『風のタクト』を予約しにオモチャ屋へ行ったら、店長がサオヘンだった。延々とサオヘンのこだわりを聞かされました。 【千葉県／緑山田さん】

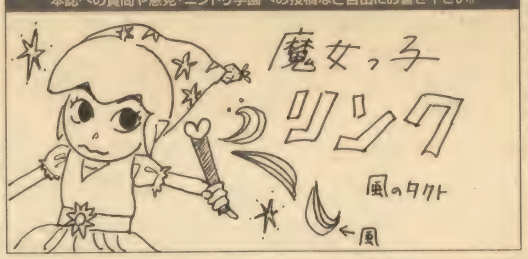
●夢の中で新聞を読んでたら、岩田社長がミニ四駆を走らせてる写真が載っていた。「速いでしょ、ボクの車」というコメントもあった。 【山口県／朱鷺飛竜さん】

●夢にかややんさんが出現。妙に腰が低かったんですが、ご本人はどうなんでしょう？ 【新潟県／黒崎秀さん】

—だまされてはいけません（笑）。

一発！芸達者!!

本誌への質問や意見・ニンドリ学園への投稿など自由にお書き下さい。



風のタクトで魔法を起こすわ！　チンクルチンクルクルリンパァ～！　…って感じ？ （東京都／ふんふんグーフィさん）

異論・反論、どっちでSHOW!?

今回のテーマ　京都生まれの有名人といえば、宮本さんとマリオどっち？

宮本さん

●だってマリオの生みの親ですもの。彼がいなければ…。 【千葉県／コスモスさん他大勢】

●だってマリオ外国語話すもん。日本人じゃないもん。 【秋田県／ネスゴーストさん】

●だって、マリオはゲームキャラだし…。 【福岡県／Ayaさん】

●国民栄誉賞をもらっていいくらいのスゴイ方だから！ 【福岡県／ケロさん】

マリオ

●宮本さんを知ってるならマリオも知ってるけど、マリオを知ってても宮本さんを知ってるとは限らない…。 【滋賀県／マスターゼニガメさん】

●時オカがでるまで宮本さんわからなかったし…。 【E-mail／白銀つばささん】

●外国の人と話すとき、日本人だと「マリオの国ね」と言われたから。 【徳島県／なんださん】

その他

●選べません（泣）。子供にとったはマリオの方が有名だけど、大人は宮本さんのほうを注目するでしょうし…。 【山形県／光御羅那さん】

—というわけで、圧倒的に宮本さんを選んだ人が多かったです。しかも意見もほぼ同じ（一番上の意見ね）というスゴサでした。まあ、マリオは京都生まれというにはあまりに日本人離れしてますもんね（笑）。では、次々号のお題は…

スクウェア・エニックスってOK？ NG？

Vol.84→2003/1/6締め切り （広島県／きいまさんからのリクエスト）

です。たまにはマジメな話題で。この合併、いいことだと思いますか？それとも…。

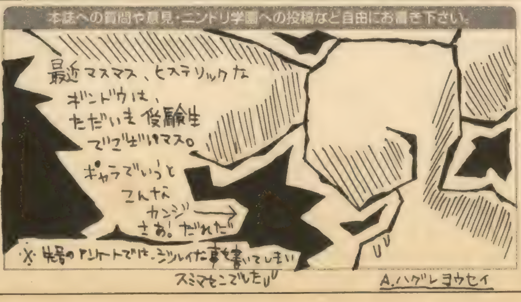
シリーズダジャレドリーム

ゼルダの伝説 風邪毛沢東（風のタクト） 【長野県／夢宮キョウさん】

中国の偉人、「もうたくとう」さんがカゼを引いたんですな。

一発！芸達者!!

本誌への質問や意見・ニンドリ学園への投稿など自由にお書き下さい。



ギスギスしちゃってるかな？　受験は気合いを入れて、でもリラックスして挑みましょう （福島県／ギンドウさん）

校則　ニンドリ学園 もろもろのコーナー

◎各コーナーへの投稿は、巻末のアンケートハガキ裏面、一番下の「自由にお書き下さい」欄に書いてね。（希望のコーナー名も忘れずに）。長文やネタを複数送る場合は、ハガキや封書、メールで送ってね。郵送で送る場合は下の欄外のあて先へ。Eメールで送る場合は、「64forum@pc.mycom.co.jp」まで。締切りは、6日発売号が前月の22日ごろ、21日発売号がその月の7日ごろです。だいぶアバウトだけどね。

お便りのあて先は　イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。

〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

シリーズダジャレドリーム

チンクルベールチンクルベール 鈴が〜鳴る〜

【埼玉県／クレイドLOVEさん】

嫌な聖夜になりそう（笑）

◎読者が書いたインプレッション

ゲームの通信簿

今回は2ページでお送りしますよ。1本のソフトを題材にした投稿よりも、最近はいろんなテーマについての熱〜いご意見のほうがたくさん届いている傾向にあります。以前募集したテーマも、まだまだ新しい意見は募集してますよー。もちろんNewネタもね！

校則 ゲームの通信簿

◎このコーナーへの投稿は、普通のハガキ・封書・Eメールで募集しています。ハガキや封書は、下の欄外のあて先へどうぞ。Eメールの場合は「64forum@pc.mycom.co.jp」まで。ゲーム名とハード名、感想のタイトルも書いてね。文章の量はアバウトでOK。それから自分の住所と名前（ペンネーム）を書くのも忘れずにね！

『ドラクエVIII』PS2で発売決定に思う

【E-mail／風に吹かれてさん】

今回のエニックスの決定は、ゲーム業界全体の活性化ということを考えると非常に残念なことですが、思うようにGCの普及台数を伸ばせなかった任天堂にも責任があります。今までの流れを思い起こすと、GCが覇権を握るチャンスは実は充分あったのです。

一昨年はGBAが発売され順調に売れ、しかもPS2がハード台数の割にはソフトが全然売れない時期で、PS2のソフト開発の難しさ、開発費の高騰などもかなり問題視されていました。GCのうたい文句はN64の反省でした。高性能にもかかわらず開発がしやすいことを前面に打ち出し、歓迎するムードとなっていました。この頃の岩田氏のインタビューでも風向きは完全にわれわれの方に向いているといった発言もみられました。ところが、実は全く反省されていない一点があったのです。それはサードパーティ政策。すなわち、サードを取り込む努力なくては所詮N64のシェア止まりで、GCの成功はないでしょう。

2001年9月は予想通りの静かな発売（テロ事件の影響もありましたが）となりました。その後11月に『スマブラDX』が大ヒットしたのですが、逆にこのタイトルでしかGCが引っ張れなかったことで、GCは子供向けといったイメージが決定づけられた気がします。その頃、他誌のインタビューで今西元広報室長が、任天堂はソフトメーカーの取込みなどしない、ソフトは少ないとは思っていない、多ければいいというものではないといった内容の発言があり、この時点で私はもうGCがPS2の地位を脅かすことはないだろうと確信しました。後の経過は予想通りで、結局思うようにハードが伸びず、また一番の看板タイトルである『マリオサンシャイン』でもハードをそれ程引っぱれず、結局一番勢いのあるハードに出すと公言していた『ドラクエVIII』もPS2に決定されてしまったのです。それに追随する形で、他のソフトメーカーも確実にPS2寄りになるでしょう。考えてみれば、任天堂の失策はやはり自社ソフトだけに過信し過ぎていたことにあります。すなわち自社ソフトでハードを引っ張れば、おのずとサードはついてくるという甘い考えが反省されていなかったことが最大の失策でした。ユーザーは任天堂ソフトだけを遊びたいわけではなかったのです。もしGC発売に際して、かつてSCEがPS発売にあたり、どうぞうちのハードに参入してくださいと働きかけ次々とソフトメーカーを取り込んでいったどん欲さ、謙虚さがあればPS2にかなりのところまで肉迫していたことは間違いありません。

GC発売前、岩田氏はハードシェアートップを狙いますよと発言していたことからもわかるように、企業としてはトップシェアーを目指すのは当然なことであり、結局任天堂としても思惑違いだったということが事実なのではないでしょうか。

しかし、言ってもまだ発売1年3ケ月です。『DQVIII』の件でトップシェアー獲得は困難になったとは言え、任天堂にもまだまだ挽回のチャンスはあります。岩田新体制になってから明らかに、サードとのコラボや、プロモーションの展開などいい意味で変わってきたなーという手ごたえが感じられます。任天堂も『DQVIII』の事はかなり前から分かっていたはずで、それに対する対策は充分検討しているはずです。本当の意味での任天堂の力をみせてくれるのは2003年以降になると思っています。いろいろな苦難を乗り越えてきた任天堂のこと、上で述べた反省点を検討し、時間はかかりましたがGC飛躍へのシナリオは着々と進んでいるという事を是非信じたいと思います。

――熱い意見、どうもありがとう。メーカーに積極的に働きかけないのは、決して悪いことだとは言い切れないと思うよ。また、『DQVIII』がないとトップになれない、という考えは後ろ向きだと思います。凄く。このあたりも含め、共感した、とか反論あり、といった他の人からの投稿も期待してます。

N64 ゼルダの伝説 ムジュラの仮面

いいゲーム＝面白い？

【千葉県／緑山田さん】

いきなり告白しますが、自分まだ『ムジュラの仮面』を全クリアしておりません。いや、ちゃんと発売日に買ってそれなりに遊びました。オドルワ戦でとんでもない量の蛾にたかられてキャーキャー言ってみたり、カマロの踊りを実際に極めようとまでしました。「やはりゼルダはいいゲームだ！」と、この時は思っていました。でもある時からだんだん飽きてきました。毎回毎回1日目に戻るたびにルピーやデクの棒を集める、という行為が、おっくうになってきて、やる気が失せてきて、ゾーラのタマゴを集める所でまったくやらなくなってしまいました。

自分はこういうじっくり系のゲー

川柳インプレッション

『バイオハザード』シリーズ

●迫り来る ゾンビ怪物 期末テスト＋受験

【東京都／ぴっさん】

『ゼルダの伝説 風のタクト』

●明日は息子の誕生日 緑の衣を着せようかな

ゲームをプレイすれば分かります。この気持ち。

【神奈川県／まぶたの父さん】

『MOTHER2』

●ばかばかばかぁ 助けてもらって その態度

ジェフファンとしては許されがたいトニーの言動に、私からでした。

【北海道／神崎陽さん】

『カエルの為に鐘は鳴る』

●ジャングルで ワサビのために 命がけ

誰か攻略法教えてください（泣）。

【京都府／瑟瑠平さん】

お便りのあて先は イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

ムは謎解きだけを、本当じっくりコトコト煮込んだスープじゃないですけど、じっくりじっくり解いていきたいわけです。でもそのために準備しなければならないモノを毎回集めなければならないというのは、自分としては苦痛なわけです。そういう点では『時のオカリナ』はとっても遊びやすいゲームでした。まあ「テメーが飽きっぽいのがいけねーんだろ」と言われてしまえばそれまでですが、いくら巷で「これはいいゲームだ！」と言われていても、その面白さを味わうのに苦痛を伴うというのは自分としては受け入れることができません。願わくば、『風のタクト』がそういったゲームではありませんように。

—ま、ゼルダの外伝という位置付けだから、あのシステムが採用できたんでしょうね。団員手帳のイベントは、アドベンチャーゲームの要素が濃く入っていてオススメなんだけどな…。あ、『風のタクト』はバッチリOKです。きっと。

テーマ:リメイクってどうよ？

昔のハードじゃ遊べない

【兵庫県／ビューティフルジャイアンさん】

リメイクされなくなると、昔のハードなどを持っていない人たちは昔の名作を(1)知ることもない。(2)遊べない。(3)遊ぶのに大変な手間や大金を費やすこととなる。てな事になっちまいますよ。面白い物には今も昔もないですし。夏目漱石の小説とか、いくらでも出版されてますけど、誰も怒らないでしょう。ゲーム業界にはちゃんと新しいものを作る人もいるので、リメイクもOKと思われます。リメイクだけになったら、そりゃ終わりだが。

テーマ:リメイクってどうよ？

なんのためのリメイクか

【埼玉県／岸利透さん】

リメイク作品というのは、当然当時のままの状態で再発売しても、なんら魅力はない。しかし、ただ単純に、グラフィックや音楽がよくなっただけというのもいただけない。それならばと、追加キャラや追加イベント、おまけ要素等を盛り込めばいいのかというと、それも首を傾げてしまう。いくらそれらを新たに加えたとしても、基本的なゲーム内容が同じな限り、結局繰り返しには変わりない。どうせなら、それらの追加したものを全部ひっくるめて、完全な新作を作って欲しいと思う。

そもそもリメイクは、新作を作るよりも、開発コストが低くてすむのではないか。しかし、リメイクソフトの価格は新作とほとんど変わらないものばかり。もっと定価を下げてもらいたい。まあ、開発側が楽して儲けているような感がある。

昔の名作を知らなかったり、知っていてほしいと思っても、現在入手が困難で、半ばあきらめている人たち等のためにリメイクを作ることには賛同できる。だが、似たようなゲームがやたらと出回っている昨今、さらにリメイクばかりが次々に登場してしまっては、しらける一方だ。過去もそれなりに大事だけど、未来はもっと大事なのだ。ゲーム業界の未来を、リメイク作品には委ねられない。

テーマ:リメイクってどうよ？

愛がなくっちゃね！

【東京都／アイキューさん】

一言にリメイクといってもいろいろあるわけで。たとえば『星のカービィ 夢の泉デラックス』は、原作者の桜井さんがキチンと監修して出来たものだから、カービィのイメージがそのままに、さらに現代風なアレンジも加わった理想的なリメイクだと思います。でも、ソフトの中には原作者から遠く離れた場所で開発されたリメイク作というものも存在するわけで…。

最近のリメイク作にありがちな「イベントが追加！」「キャラも増えました！」みたいな要素は、原作をよほど深く理解していないと、ゲームを破壊しかねないと思います。つまり、そのゲームを好きでもなんでもない人が、見よう見まねでリメイクしても、ツボを心得た移植には絶対にならないし、原作のファンも離れていってしまう、ということです。だからリメイクは低コストで開発期間も短い、いいことずくめじゃん！なんて甘い考えで、適当なスタッフを揃えるだけではイカン、と思うのです。いくらプロのゲーム制作者とはいえ、人の作ったソフトを論理的に理解して、自分の中で再構築するのは苦労が大きいような気がします。

とはいえ、ゲームはハードの世代交代が起きると過去のソフトが遊べないことが多いですから、そのためのリメイク作業というのは大切だと思います。今ファミコンのRPGをやると、歩くスピードがあまりに遅く感じるのでビックリします。やはり古くてヘタってる部分はありますから、単なる移植ではなくて、ツボを心得た移植をして、現代へと華麗に蘇らせてほしいものです。あ、でも『MOTHER』はそのままでOK。グラフィックもセリフもピタ1ドット変えてはいけません。それがツボってもんです(笑)。

—Vol.80で募集したテーマを3本まとめて紹介しました。映画や音楽は、メディアの世代(ビデオ→DVDみたいな)交代があっても映像や音をすぐ新しいものに対応できるけど、ゲーム機の場合はなかなか難しいんですよね…。その点、GBAみたいな手法はアリなんじゃないかと思います(PS2は違うぞ)。このテーマや下のテーマ、はたまたまったく新しいテーマの意見も募集してますので、じゃんじゃん送ってくださいね！

募集中のテーマ

●GCが子供向けのレッテルを剥がす方法は？

●ゲームのリメイク、これはカンベンして！(具体的だと嬉しい)

一言インプレッション

●ゲームのリメイク大歓迎！ 昔の良いゲームを当時は知らなかったり遊べなかった人たちのために、今のハードで遊べるチャンスをください！

【岐阜県／かよこさん】

●『裏ゼルダ』は、もともと64DDのキラーソフトだったわけで、今回の復活は64DDの現在を思うと複雑ではある。さよならN64＆64DD、みたいで。

【大阪府／夢人さん】

●あなたはクリアしたり飽きちゃったゲームを売るタイプですか？ 私は好きなソフトだったらずっと取っておきます。

【千葉県／カービィ大好きさん】

●やったことのないゲームのリメイクだけ魅力的！

【石川県／井上かおるさん】

●GCは子供向け？ いやいや遊びに厳しい目を持つ子供に認められるのはスゴイと思う。

【京都府／宮沢行人さん】

助けて！ゲーム救急隊

●『RUNE』のラスボス（ハカイノカミ）が強すぎて倒せません。あと少しでクリアなのに…。

【神奈川県／華翔さん】

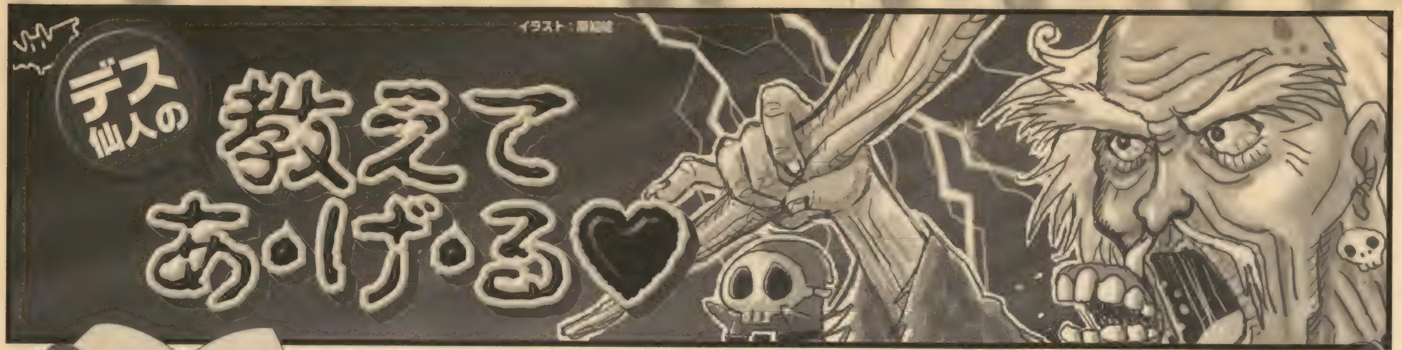
——たしか、最後の場所でセーブすると、もう後戻りできないんだよね。だから、新しくカードを仕入れることができなくなったような…。とにかく、敵が無敵状態のときは外周を逃げ回って、かすかなチャンスで確実に攻撃を当てなくてはいけません。かややん、確かコイツ倒せなくて諦めました（ヘタレだ…）。

シリーズダジャレドリーム

マリオダンディー（超）パーティ4

【宮城県／スティンガーさん】

そのカッコはなんなんだ(笑)。マリオがダンディーって、やはりおヒゲの手入れとかがスンゴイんでしょーか…。



第33講 今頃みんなゼルダに夢中の巻

『風のタクト』遊んでますか。あのリンク、頭身や手足の長さが幼児じゃな。かわいくて卑怯です。でもわしは年末は仕事ばっかり。仕事抜きでゲームしたいのう…。

デス仙人とは？ 学園内に出没する謎の老人（一説には30歳？という話もあり）。ハード関係に詳しく、機械関係に疑問を持つお子やトラブルに悩む子羊を導いてくれる偉い人。だって弟子もいるし。

Q よく「何倍速ドライブ」とかいいますが、何を基準にして何倍速と言っているのですか。

（千葉県／緑山田）

CDの場合は音楽CDの再生速度が基準じゃ。74分のCDを再生するのに74分かかるのが等倍速ドライブ、37分で再生するのが倍速ドライブってわけじゃな。今はレーザーを2本使う72倍速ドライブなんてのも登場しとるが、これだと1分少々でCDの全データを読み込めるのじゃ。

DVDにも8倍速や16倍速なんかが登場しているが、これも普通の映像用DVDの再生速度が基準になっておる。要するに、最初に発表された規格が基準になっておるんじゃよ。

Q パソコン経由でGCを接続すれば、フレッツISDNでも電話料金は定額でPSOを遊べるって本当ですか？　（北海道／結樹陸）

できるぞ。ブロードバンドアダプタのマニュアルには、フレッツISDNではダイヤルアップルータを使えばよいと明記してある。動作保証外じゃが、ルータを使わずに接続することも可能じゃ。簡単に説明すると、ターミナルアダプタ→シリアルケーブル→パソコン→LANカード→LANケーブル（クロス）→ブロードバンドアダプタ、という具合に機器を接続する。パソコン側（Windows）ではホームネットワークの設定で、「ダイヤルアップ接続」と、「インターネット接続の共有」の接続デバイスにLANカード、この2つを指定すればいいはずじゃ。細かい部分は環境にもよるんじゃが、大筋ではこれでOKじゃろう。GC側では、プロバイダの設定をするくらいじゃろうかね。案ずるより生むが易しの精神で、チャレンジしてみてくれ。心配ならダイヤルアップルータを使う方向で。

Q GCのレンズ部分ってどうやって掃除するのでしょう？

（愛知県／矢野裕之）

PS2なんかじゃと市販のDVDレンズクリーナーが使えるんじゃが、GCはサイズが合わんからのう。レンズを傷つけたり、焦点を狂わせたりしてしまっては修理に出すしかなくなるので、あんまりオススメはせんのじゃけど、どうしてもというなら綿棒でそーっと掃除するしかないな。綿棒に軽く水分を含ませ、拭くというよりは優しくなでるように掃除しよう。押し付けるとレンズの焦点が狂ってしまい、データが正しく読めなくしまうことがあるので注意してくれ。それでも落ちない汚れには薄めた中性洗剤を使うとええじゃろう。どちらにしても、水分や洗剤が残らないように、乾いた綿棒で処理するのを忘れずにな。また、アルコールやその他の溶剤は、プラスチック製のレンズを溶かしてしまう恐れがあるので、絶対に使わないように。ホコリがついている程度の汚れなら、エアスプレーで吹き飛ばしてしまうのも良い方法じゃ。

Q GCの電源を入れたままディスクを入れ替えても大丈夫ですか？　（福岡県／ピッコリ）

OKじゃよ。ただ、ディスクを触るのは、完全に回転が止まってからじゃぞ。指で押さえつけて止めると、ディスクとレンズが接触して傷をつける恐れがあるからご注意を。電源が入ったままだとダメなのは、基本的にはROMカセットだけじゃ。

デス仙人のオールナイトニッポン（仮）

●大学受験に失敗しました。就職口が見つかったので働こうと思いますが、高卒でも大丈夫か不安です。

（群馬県／浅田徹）

編集部の大卒が何人かはわからんけど、わしの会社の社員の大卒率なら20％未満じゃろうかね。わしも中退じゃし。大卒のほうが有利な面があるのも確かじゃが、本人にやる気や何か得意なものでもあれば、何とかなるもんじゃ。学歴よりも、会社にとって戦力になるスキルの方が重要じゃよ。己を磨くのじゃ。陰ながら応援しとるぞ。

●10代の若者がゲームばっかりしているとボケるって本当ですか？

（宮城県／ほげ）

いわゆる「ゲーム脳」ってやつじゃな。その根拠や理論については触れんが、わしは鼻で笑って聞き流しました。ただ、わしもやりすぎは良くないと思うぞ。ヒマさえあればゲーム漬けってんじゃダメな人になるじゃろう。外出したりおしゃれしたり本を読んだり、ゲーム以外の色んなことに興味を持てれば大丈夫。

●仙人が社長の会社では何をしているのですか。漢字4つで答えなさい。

（石川県／マジロ）

セクハラ。あ、漢字じゃないや。えーと、税金滞納とか要人暗殺とかじゃなくて「編集制作」です。

●仙人サマ、うお座ですかあ～。私もうお座です。そして私の母もしし座！　いやあ、奇遇ですねェ。

（栃木県／コーディエ）

本人と母親の星座が同じになる確率は144分の1と出ました。これは結構な数字じゃな。奇遇じゃのう。親子ともどもよろしくな（何を？）。ちなみに誕生日は3月19日じゃよ。

●デス（弟子）にしてください。プブッ。　（岡山県／入江友也）

ガクッ。レベル5デスの刑な。

ところで次号は、お正月スペシャルってことで多分2ページになります。新キャラも登場する予定なのでお楽しみに。そんじゃ良いお年を一。

はみだしデス仙人

Q GCのオープンボタンを押してフタを開けるとき、ちょっと「ギギッ」と音がします。（島根県／ひろりん）

A 心配ないじゃろう。油の切れたドアと一緒じゃろうと思います

お便りのあて先は 質問やイラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。 〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階 ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園　デス仙人の教えてあげる」係 まで



お宝ゲーム 古tion イニシエーション

これは、ひどく昔に発売された古(イニシエ)のゲームを紹介し、現在の若きゲームユーザーに伝承していく儀式(イニシエーション)のコーナーです。

儀式 7 ゴールデンアイ007

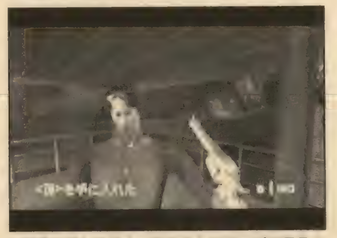
- 機種………NINTENDO64
- 発売元……任天堂
- ジャンル…アクション
- 発売日……1997年8月23日
- 価格………6800円
- プレイ人数……1～4人

日本では不人気といわれるFPSで熱狂的なファンを集めたこの作品を紹介します！

※FPS…First Person Shooterの略。いわゆる自分視点のゲームをさす。

FPSで酔う人は人生を半分損している(かもしれない)！

今回は、『Time Spritters2』(中植せんせのコーナーで紹介してます。166ページ)のルーツともいえる『ゴールデンアイ』です。N64の名作とも名高く、レア社の格をワンランク上げた作品と言われています。日本ではあまり人気のないFPSですが、『ゴールデンアイ』は日本でも多くのファンを獲得しました。なぜこの作品が、という事を考えると、「ミッション(指令)クリア型にしたことでストーリー性が高い」「イージーモードは比較的易しく、かつハードモードは手強く、と難易度に幅がある」といった点が理由かと思います。FPSは操作に慣れるまでが大変だったりしますが、C横の平行移動とRボタンの狙い撃ちを覚えれば、間違いなく面白くなります。まだ未体験の人は『メトロイドプライム』までの訓練用に遊んでもいいかもしれません。



↑普通に遊んでると、敵をこんなアップで見ることはあまりないんです。これはサービスショット

今に息づく『GE』の魂

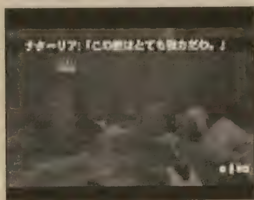
アイドスの『Time Spritters2』(TS2)は、実はゲームや映画など、いろんな作品のパロディがふんだんに盛り込まれています。もちろん、制作者が以前制作した『ゴールデンアイ』(GE)のパロディも。というわけで、この2作品の同じような画面を並べてみました。マシン性能の差もあって絵のレベルは比べ物になりませんけど、かなり似てるでしょ？ ゲーム感覚も『GE』を継承した出来になっています。



←『GE』の1面はダムが舞台。最後にはダイブするよね



←『TS2』も1面はダム。ダイブ…まではしないみたい

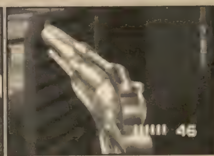


←ジャングルでは、茂みから現れる敵が驚異でした



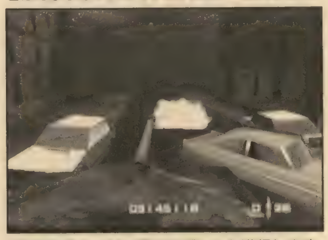
←『TS2』のジャングルはかなり鮮明に！ でも危険です



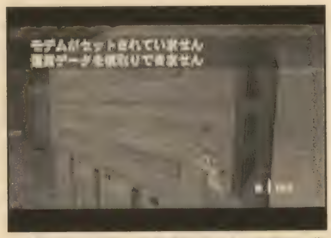


マグナムもリアル！

←両作にはマグナム銃という同じ武器が出ています。時の流れを感じますね(『GE』は右)。



↑映画のストーリー通りにゲームも進行します。スパイだって戦車なんか乗り回しちゃいます



↑スパイらしくデータを盗む、といった細かい指令もクリアしないといけないのが『GE』の醍醐味



↑この手のゲームで快感なのは狙い撃つこと！ 望遠で遠くの敵を倒した日にゃ、感動さえ覚えます

対戦モードで友達なくした人、いませんか？

『GE』といえば、対戦も忘れてはいけません。最大4人が同じフィールドで戦う、情け無用の銃撃戦です。上手な人はマップを覚え、相手の画面を見ただけで位置が分かる、なんて芸当も可能なようです。相手に鉛弾を撃ち込みますから、これで友達と仲が悪くなったという報告もあります。



↑ミサイルランチャーなど、普段あまり使わない武器も出てきて爽快なんですよ、これが



↑マップには隠し部屋がありますが、熟知してる人が相手では逆に逃げ場のない部屋になります…

自分の好きな昔のゲーム、みんな忘れてるけど知ってほしい！ なんてソフトがあったらリクエストしてね

お便りのあて先は　このコーナーで取り上げてほしいソフトや、昔のゲームに関する質問はこちらに送ってね。
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 古tion」係 まで

ゲームソフトファンクラブ

-yet there's still something in my heart that can find way-

この年末年始は、ゼルダも出てGC前半のピークといえそうですね。ファンクラブも投稿が過去最高に集まって盛り上がってます！

●『裏ゼルダ』ゲットしました！　4年前に『オカリナ』をやったときはデクの樹サマのダンジョンにある目玉スイッチの押し方もわからず、攻略本を頼りに遊んでしまったんです。だから、今度は自力でクリアするチャンスなんです、嬉しくてたまりません！（福岡県／木守楓子さん）　リベンジしたときの快感はもの凄いと思います。2週目のプレイや、万が一詰まってしまった時は前号の付録を使ってね。

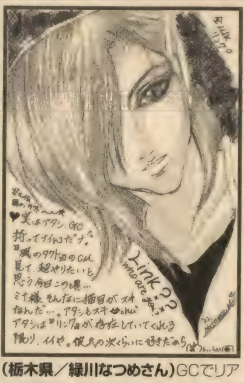
ゼルダの伝説部

早くから『風のタクト』をプレイしてるサオヘンが、ネタバレ話を喋りたがってうっとおしいです（笑）。とかいって、今ごろは自分もゼルダ話ばっかりしてそう…。



（島根県／風見鶏さん）ひとりぼっちで暮らしてた『オカリナ』と比べて、今回のリンクは素敵な家族がいますね


（東京都／星月無人さん）さらわれる前に、じっくり会話&顔を見ておくべし


（栃木県／緑川なつめさん）GCでリアルを極めたら、リンクもこんな感じかも



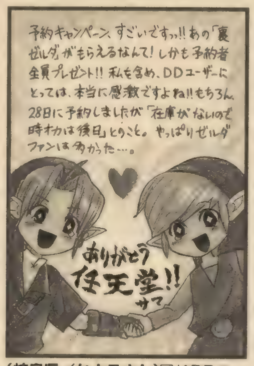
（東京都／神無あずささん）ブタ、海に投げると犬かき（ブタかき?）しますよ



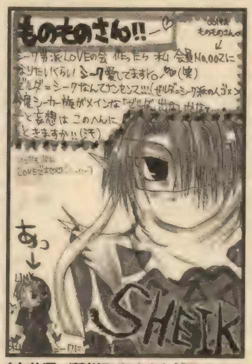
（京都府／白鷺みかんさん）「月、落ちるかな…」のセリフは忘れられんです



（長野県／にゃお子さん）CMのキャッチコピーを聞いて思わず4年前を思い出しませんでした？

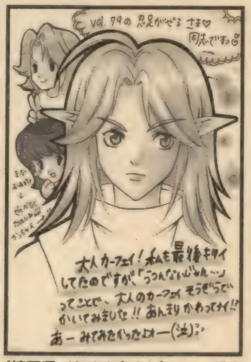


（岐阜県／かよこさん）同じDDユーザーとして、とっても共感します！

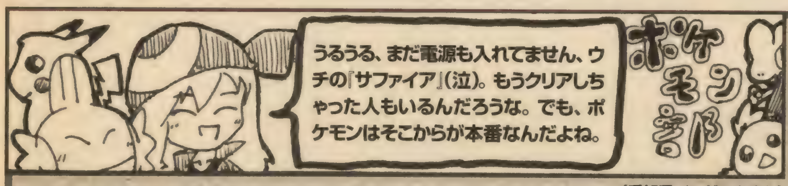


（大分県／茶川みやひさん）『風のタクト』で、祖先とかが出たりしてね


（静岡県／スロヘイさん）コキリ族とはいえサリアの花嫁姿はこうでありたい

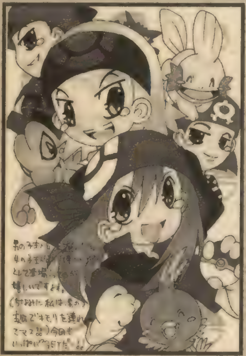

（埼玉県／あずま庵さん）きっと想像におまかせ、っていう事なんだよね

ポケモン部



うるうる、まだ電源も入れてません、ウチの『サファイア』（泣）。もうクリアしちゃった人もいるんだろうな。でも、ポケモンはそこからが本番なんだよね。

（愛知県／ヒゲフカさん）


（大阪府／魅流タン旬さん）お気にのラティアスにはもう会いましたか？


（新潟県／彩森澗さん）ねー、まさかこんな手足が伸びるとは（笑）



（東京都／きさらぎ浅葱さん）コンテストはやった？　奥深いらしいよ〜



（神奈川県／烈樹勇騎さん）スリスリするときは、「けづや」のコンディションを良くしときましょう（笑）



（北海道／旅人さん）なんともシュールな…。でも、『サファイア』のほうが微妙に売れてるみたいだよ


（東京都／あや丸さん）さっそくお気に入りの新ポケモンを見つけたんですねー。受験もがんばれ！



（北海道／煌宮懸希さん）メモに書いてある性格、ポケモンをゲットしたら即チェックですよねー

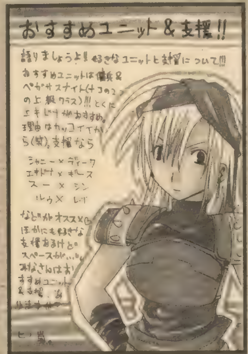
というわけで、ゲームの規制関係で紹介できなかったおハガキもありますが（泣）、もう少しでほぼ全部のポケモンも公開できますんで、ガシガシ投稿しておくんなまし。

お便りのあて先は　イラストや文章の投稿はハガキか封書で、右のあて先まで送ってね　〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階 ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園　ゲームソフトファンクラブ」係 まで（どこの部宛てかも書いてね）

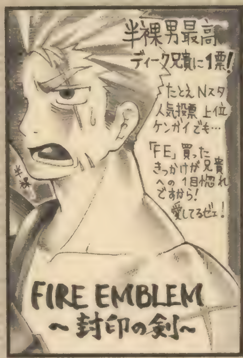


（北海道／浅姫紫亜さん）

へっぽこなプレイへの助言、たっくさん届きました！　まだ意味わからない事もあったりするけど（笑）、ちょびちょび進めています。へっぽこプレイなら負けない、という挑戦者の自慢話もお待ちしてます。



（愛知県／ヒノ裏さん）あ、支援あるの忘れてた（笑）。制限があると、つい慎重になっちゃって…（貧乏性）



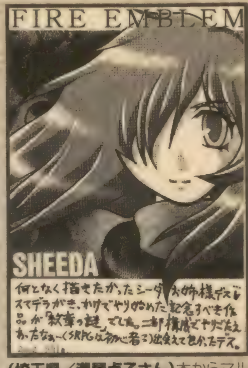
（佐賀県／森乃いたちさん）兄貴いいよね！　へっぽこプレイでも生き残れるたくましさ！　頼りになります



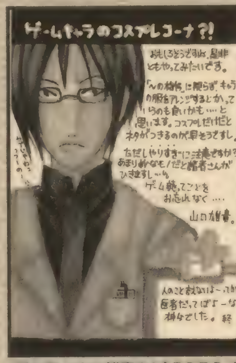
（静岡県／イチボシさん）ずいぶん冷静な感じが…。自分だったら発狂かも



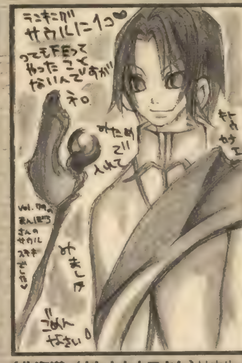
（栃木県／ムジュ夫さん）大きな本屋さんや図書館なら見つかると思いますよ



（埼玉県／瀬屋点子さん）本からマルスたちが出てくるCMも良かったよね



（香川県／山口雄貴さん）そうそう、みんなが理解できて面白いやつ希望…



（北海道／キトウカナエさん）サウルって女の子に絶大な人気があるみたい



（静岡県／如月雪菜さん）まだまだ募集中ですよ。すでに大量に来てます

どうぶつの森部

イベント満載の年末年始がやって来ましたよ！　年越しはテレビに映った自分の村で迎えましょうよ！



（東京都／ペンタッチさん）オリビアさんの擬人化、今回たくさん来たんです。やっぱり人気あるんですね



（福島県／momo*さん）サントラ、「とたけけミュージック」が出てますよー



（富山県／針野真さん）じゃんじゃん対抗してってくださいな。新しいネタ、多いほうが楽しいしね



（新潟県／黒崎秀さん）なんとN64とGCで4つも村を持ってるとか！

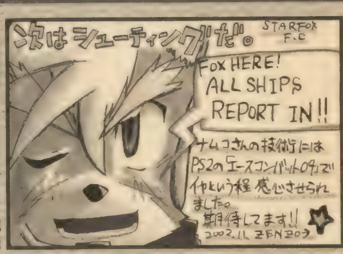
もし『どう森』がオンラインに対応したら、どんなシステム＆仕掛けが欲しい？　かややんは、不特定多数のプレイヤーが勝手に自分の村へ来るのだけはイヤ。荒らされそうだし。でも住人のOKさえあれば入れる、ってのが理想。

スターフォックス部

もうそろそろ『フォックスADV』最大のヒミツを公開しちゃいましょう（というか、投稿がめっちゃ多いので…）。ファルコ、やっぱ登場するんですよ。いつ、どうやって出てくるかは…やっぱりプレイしてのお楽しみ♪



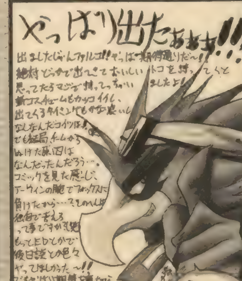
（愛媛県／湖榎ちこさん）ほのか、というより…とにかくあの鼻の伸ばしっぷりはなにか目覚めたっぽい（笑）



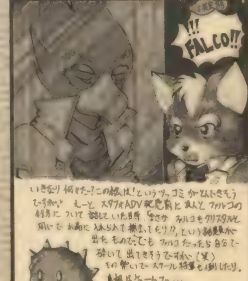
（福島県／ZENZO→さん）発売予定もうすぐだし、情報出てイイ頃なんだけど…。あ、でフォックスのコスプレは？



（神奈川県／アズマフースケさん）ゴリラ（サル）部作りましょっか（笑）



（千葉県／畑さん）確かにイイトコ取りだったよね。ファルコらしいかも？

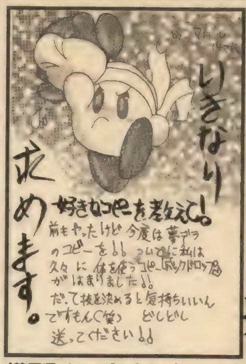


（北海道／拳隆美さん）物語的には、こっちのほうが盛り上がったかも！

●かややんさん、『FE』のコツは「戦をするにはまず敵を知れ」です。普通に自軍を移動させると、時々敵が寄ってきて弱いキャラに集中攻撃、といった失敗があります。これは、常に敵の行動範囲を調べれば回避できます。戦闘を起こすタイミングは、なるべく敵のほうから寄らせるように。それから、武器、魔法の3すくみも…。（千葉県／緑山田さん）　長～いお手紙、めちゃ参考になりました！（めいっぱい省略して載せてます）

星のカービィ部

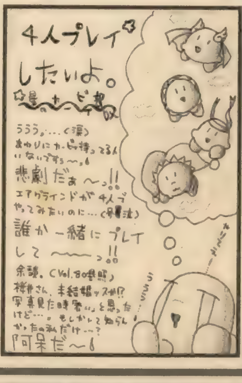
HAL研究所がある山梨って、今ごろの時期は寒いんだろうなぁ、と思いをはせる冬。新作カービィの開発も着々と進んでいることでしょう。



(静岡県/マイブル♀さん) あの電光石火な動きは気持ちよいね



(京都府/そなたさん) Vol.80に載ったイラストの答合わせですよ



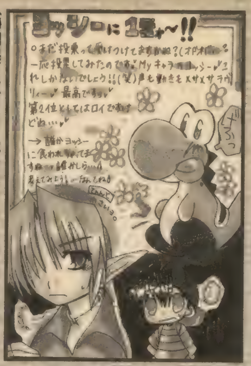
(宮城県/刻咲のあさん) サブゲームならGBA本体だけで対戦できるよね。まずそれから誘ってみよう!



(岐阜県/すぎやんさん) まん丸が一番かも。カービィは性別不詳だし、この顔だと吸い込みができなそう…

スマブラ部DX

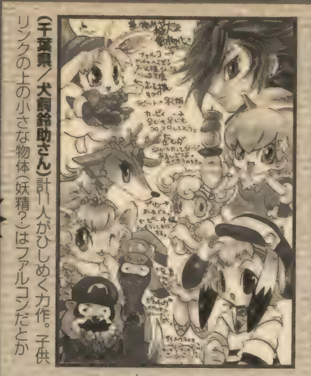
12月15日に、東京有明でスマブラ大会が急きょ開かれたんです。舞台はなんと外の巨大スクリーン! 詳細は次号の毎月新聞で報告しますね。



(静岡県/ひざしさん) 食べられてるのはピンクで丸い人ですね(でマイク)。は、早くタマゴにしてあげて〜



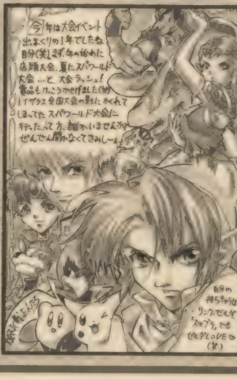
(岡山県/あさひさん) その通り。好きじゃないと、例えば手の動きだけで顔なんか想像できないですよねっ



(千葉県/犬飼鈴助さん) 計11人がひしめく力作。子供リンクの上の小さな物体(妖精?)はファルコンだとか



(東京都/高空四葉さん) 赤鼻のフォックス、違和感ないかも(笑)。リンクはゴロンの服を着るだけでOKね



(大阪府/桃姫ユリさん) スパワールド、取材行きたかった(泣)。その代わりに年末は有明で大会あったのかも



(愛知県/マリオ子さん) こちらものんびりと票を募集してまーす。お好みキャラのアピールもよろしく

マリオファミリー部

数あるマリオシリーズで、どの作品が好き?っていう質問のお答えがボチボチ届いてます。やはり王道シリーズが強かったです。



(埼玉県/茉莉花さん) 世界観がどことなく、みんなノンビリしてて○だよね。海外名『ペーパーマリオ』って名前も好き



(山梨県/Q丸さん) 2003年もスポーツ系2本があるし、「カート」もあるよね。ポンプが新キャラで登場したりして



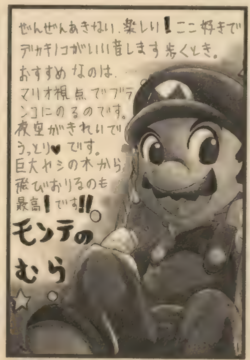
(東京都/エンダさん) 戦闘が、RPGとマリオらしさを合わせた絶妙なシステムでした。GBAでリメイク希望?



(東京都/松任谷ヒカルさん) デイジー。それはひな菊。年末年始は『パーティ4』で暴れ回る(?)ことでしょう



(鹿児島県/瑞綺椎風さん) 発売当時、画面のどこもかしこも仕掛けがありそうなドキドキ感があったですよ



(宮城県/ラナ犬さん) あんだけ高低差のあるステージも珍しいよね。わたぼうしに乗る時のドキドキったら!

MOTHER部

Only is not lonely. これ、糸井重里さんの言葉なんですよね。いい言葉ですよねぇ(意味は自分で調べてね)。というわけで、何年かぶりに「2」をプレイ。記念写真撮ることとかもすっかり忘れとる…(ショック)。



(東京都/炎と緑の姉さん) すまん、もー忘れまくってて情けないっす。SFCでやり直そう、うん



(静岡県/アルテミスさん) ひらめきは発明のパパだもんねー(だよね、たしか)。ぽえ〜ん

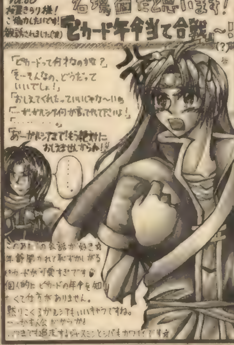
●**擬人化とかって、キャラのイメージを壊していて嫌いだという人もいるんです。私はイメージを広げようと思ってやっているんですけど…。(岡山県/あさひさん)**

そう、イメージがふくらむ想像だと思いますよ。とたけけさんが流しのギター弾きとかね。ただ、想像って人によって違うものだから、好意ある想像を自分のものと違うからって嫌うのはどうかと思います。だって、キャラクターってみんなのものでしょ? ↗

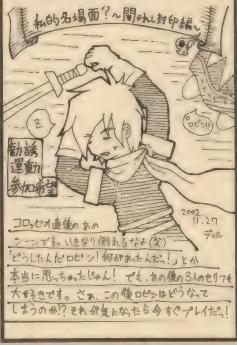
お便りのあて先は　イラストや文章の投稿はハガキか封書で、右のあて先まで送ってね
〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園　ゲームソフトファンクラブ」係まで(どこの部宛てかも書いてね)

黄金の太陽部

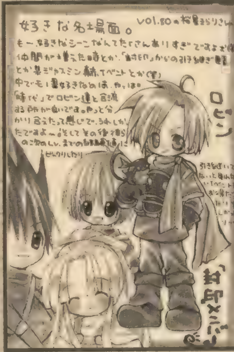
実は序盤までしか遊んでなかった『時代』をガシガシ進めてます。攻略本とかを読んでだいたいの話は知ってるつもりでしたが、やはり自分でプレイするといろいろ発見があります。獣人の村、とってもキャメロットらしいですねー。



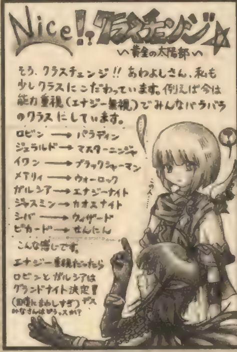
（神奈川県／彩美蕾光さん）愛知県／ヒフ嵐さん他多数の人から投稿がありました。ピカードって素直だよね



（東京都／ディルさん）キチンと優勝してからね。こういった細かいエピソードが豊富なのが『太陽』のいい所



（静岡県／あわよしさん）やっぱりデータ引き継ぎは基本ですね。たとえブロンズのパスワードでも



（京都府／石英るうじゅさん）ウチも肉体労働派なので能力値重視です。貧乏性だからエナジーは控えめに（笑）



（岩手県／くりきんとんさん）彼女、『時代』になっても口数少ないけど、言うときはズバっと決めるんだよね



（秋田県／葛籠疾風さん）リレーまんがの第1話ですよ。ロビンは何を慌ててるんでしょ？ 続き、誰か描いて～

New Commer!!

――というわけで、毎回レギュラーではないけど、投稿が多く集まったソフトはここで大きく取り上げますよ。いわば仮部室。もちろん読者の反応が良ければ、レギュラー化への道も開かれています。

聖剣伝説部

2回目の仮部室化～。いよいよGBA版の画面も初公開されて、ますます盛り上がるんじゃないでしょーか？ 新しい情報を読んでの感想とかイラストもお待ちしてますよ～。



（滋賀県／夕月ちはやさん）『3』のグラフィックは今見てもキレイだと思います。『マジバケ』も同様に。ね



（静岡県／うにぽんさん）『2』はシステムが斬新ですよね。RPGっぽさ満載のアクションゲーム、って感じで



（静岡県／霜月祥さん）確かに！ GBAの通信機能を使えば、キャラが引っかかるような惨事（笑）も起きないし

メトロイド部

海外版をやってます『プライム』。すんげー出来いいですよ。あの視点が苦手、って人も遊びやすいと思います。いやマジ。



（茨城県／昴さん）GC版は、サムスがアップになるとヘルメットごしに素顔が見えるんですよ。美人～



（鹿児島県／原チキさん）うんうん。『プライム』では、いろんな形の鳥人像を見ることができますよ～

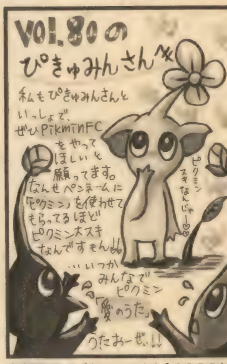
部員募集中のみなさん



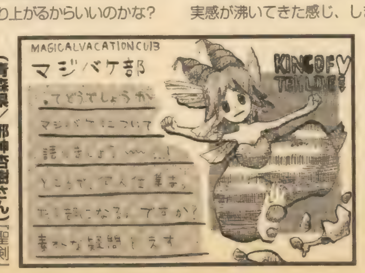
（福島県／瑠璃王さん）何回目かの部員募集ですが、賛同者はボチボチ。オンライン内で盛り上がるからいいのかな？



（長野県／海さん）ドバッと新着情報が到着しましたね～。ちょっと発売の実感が沸いてきた感じ、しますよね



（埼玉県／ピクミンSさん）2003年は続編が出ると勝手に思ってるニンドリですから、それまでここで盛り上がりましょ



（青森県／邪神杏樹さん）『聖剣』もそうだけど、このゲームもプレイヤーキャラがえらく多いんだよね。選ぶのに迷う迷う

〆切り情報

Vol.84（1/21発売）
→2003年1月6日必着
Vol.85（2/21発売）
→2003年2月4日必着

年末年始は、心はホットでもお財布が寒い…

いろんな大作ソフトが、あまりに短期間にガンガン発売されましたよねー。全部遊びたいけど遊びきれない！という嬉しい悲鳴状態ではないでしょーか。とはいえ、焦ってゲームをクリアしてしまうのはもったいないですよ。ソフトは逃げませんから、自分のペースでじっくり楽しみましょう。そうすればファンクラブへ送るネタも見つかるというもんです（結局それか）。というわけで、2003年もよい年でありますように、読者のみなさんの幸せをお祈りします。



（北海道／神崎陽さん）お手絵もお手紙も、両方お待ちしてマース！

例えば、私（かやゃん）は『マリオRPG』でマリオがグーパンチをするのが嫌いです。その1点だけで『マリオストーリー』のほうが好き。自分のイメージと違うから。でも、それを人には強要しないしね。そんなことよりも、他の人がどんな視点で見ているのかを楽しんだほうがよっぽど面白いですよ。あ、もちろん悪意ある想像はいけません。何事も大切なのは愛ですからね。というわけで、楽しくやっていきましょ－！

ちなみにゼルダの北米タイトル、SFC版は『A Link to the Past』、『夢を見る島』は『Link's Awakening』といいます

世界中の夢を追いかける海外情報コーナー

ニンテンドー ドリーム アラウンド ザ ワールド
NINTENDO DREAM AROUND THE WORLD!

Report by大渕豊
Ohbuchi Yutaka

アメリカの総合ゲーム雑誌「Electronic Gaming Monthly」の日本特別駐在員。かつ、軽やかなフットワークで国内のイベントや海外ニュースサイトを巡るネットワーカー。「美狂乱がさあ」なんてマイナー音楽の話にも乗ってくれる、深く広い知識の持ち主なのだ。

大きな会社の結婚、世界市場への影響は？

いよいよ2002年最後のコラムとなりましたが、読者の皆さんは『風のタクト』をプレイ中、という方が多いのではないでしょうか。かくいう私もそのひとりであります。前号の質問箱で触れていたとおり、北米版『ゼルダ』のタイトルはちょっと違うようです。「タクト」というのは、ドイツ語の「指揮棒」を表す「タクトシュトック」という語の省略形で、英語圏では通じません。英語では「杖」や「棒」という意味の、staff(スタッフ)やwand(ワンド)と呼んでいます。そんなわけで、北米版は『The Wind Waker』(ウィンド ウェイカー。風を起こす人)というサブタイトルに落ち着きました。発売は来年の3月というものの、既に予約を取り始めた店もあるようです。まだ正式発表ではないものの、予約者に『時のオカリナ』および『裏ゼルダ』(マスタークエストと呼ばれるとか)の入ったディスクがプレゼントされるとの情報もあり、北米のファンもまずはひと安心といったところでしょう。

●

さて、年末を迎えて忙しいこの業界ですが、その中でもひときわ大きなニュースが先日飛び込んできました。前号の毎月新聞でも報じられた、日本を代表する2つのゲーム会社、スクウェアとエニックスの合併話です。本当に突然で、業界の人間すら驚いた「電撃結婚」でした。発表会にはゲームマスコミはもとより、一般紙や経済誌など多くの記者が駆けつけその注目の高さを表していましたが、海外のゲームファンも多くがこの報道に関心を示しています。長い間日本では、「RPGは海外市場では売れない」といわれて来ました。これはなによりも日本で大人気の『ドラゴンクエスト』(北米では『ドラゴンウォリアー』と呼ばれる)シリーズが、国内市場ほどの成功を海外で収めることが出来なかったために言われたことだと思います。北米市場を見てみると、過去の売り上げでは、だいたい10万から30万本という結果でした。曰く、「アメリカ人はアクションゲームの方が得意」とか「メッセージを読むのが嫌い」などなど、さまざまな理由があたかも本当のように語られました。いずれにせよ、当時のRPGを楽しんだのはごく一部のゲーマーたちにとどまり、一般的な支持を得るまでには至らず、結局は日本と海外の嗜好の違いとして済まされて来ました。そんな中、RPGを最も得意とするスクウェアが、舞台をPSに移して、CGムービーや壮大な音楽など「映画的」なゲームを武器に世界に挑んでいきます。日本では突然のPS参入表明とCMで驚かされたものです。アメリカでもゲーム雑誌に載せた『FFVII』の広告に「このゲームをカセットに収めるには数10本必要だ」などと挑発的な言葉が躍っていたのを記憶しています。つまりは映画の好きなアメリカ人に、映画的な映像のインパクトをもって売り込むことで、これまでRPGを遊んだことのない人たちをも取り込むことに成功し、やがては北米や欧州において、100万本を売ることの出来るタイトルへと押し上げていきました。もちろん一夜にして成功を収めたわけではなく、それまでには紆余曲折がありました。ちょうど前回のこの欄で触れたように、各国向けに移植する際には、翻訳から販売網の確保など、さまざまな点がネックとなります。例えば『DQ』シリーズに関して言えば、あの「堀井節」とも呼べる味のある文章をうまく英語に出来なかった、という点も誤算のひとつかもしれません。スクウェアはその点にかなり気を使い、今では「もっとも海外移植のうまいゲーム会社」のひとつに数えられるほどです。これは信頼の置けるスタッフの下で、自社で移植作業を行える会社の強みです。規模の小さな会社ではこうした作業は他人任せになってしまいがちです。スクウェアの「拡大路線」は、映画事業の失敗と共に方向修正を余儀なくされましたが、一番肝心なゲームの『FF』に関しては、世界展開がうまく行っているのです。

●

今回の合併に関して、両社は「互いを補完するベストの相手、と位置づけています。例えば、エニックスは中国でオンラインゲームの高いシェアを持っていますが、スクウェアは日本で『FFXI』をスタートさせ、北米でもその予定があります。また販売網や翻訳作業では北米、欧州共に、スクウェアの方に一日の長がありますが、その一方携帯電話向けコンテンツや、出版、玩具などの分野ではエニックスが先行しています。こうした良好な補完関係を保ちながら、2大タイトルを含めた各ゲームを各市場でうまく展開することで、新会社は間違いなく大きな存在感を示すことになるでしょう。またこの合併をスクウェアの和田社長は、「いずれ起こるイノベーションに備えるため」とも発言しています。技術革新は絶え間なく起こります。現行のゲーム機もいずれは古くなり、新しいものに取って代わられる運命にあります。その時に、ハード会社と対等に話をするための体力をつける、そういった意味合いが込められています。これまでのハード会社とソフト会社の力関係に変化が現れるのでしょうか? ここ数年、ソフト会社の提携話が何度となくニュースになりました。今後も大きなニュースがあるかも知れません。でもいちゲーマーとしては、面白い、わくわくするゲームが遊びたい、ただそれだけなんだよなぁ、とゲームソフトとゲーム機の山に埋もれた部屋の中で、ふと思うのでした。それではまた次回！

Yutaka's News

ふとドアーズが聴きたくなり、アナログ盤は持ってるんだけど、今更面倒くさいしなぁ、というわけでCDを買い漁る。今更ながら、30年以上経っても今なお色褪せない曲に驚く。果たして30年前のゲームを同じような気持ちで遊べるのだろうか？　なんて考えながらオカリナに感動する今日この頃です。

お便りのあて先は　ご意見やイラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園　大渕さん教えて！」係 まで

Game Music Forum（ゲームミュージックフォーラム）

Nakamura Masatoshi
by 中村 方俊

前回に続き、GBAソフト『カスタムロボGX』の作曲者、佐宗綾子さんのインタビューをお伝えします。GMの作曲法やご自身の思い入れをたっぷり伺いました！

佐宗綾子さんスペシャルインタビュー(2)
『カスタムロボGX』の曲はクサイ！



(株)スーパースィープ
佐宗綾子さん

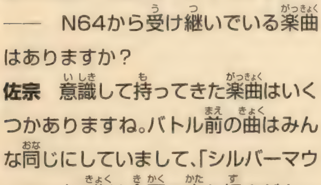
●さそう　あやこ/1967年、宮崎県生まれ。1988年、(株)ナムコ入社後、(株)アリカを経て現在(株)スーパースィープ取締役。代表作品は『カスタムロボV2』(N64)『ローリングサンダー2』(AC)『テクニクビート』(AC/PS2)『リッジレーサー』シリーズ(AC)など。血液型はO型。

——　『GX』は全部で何曲くらいあるのでしょうか？

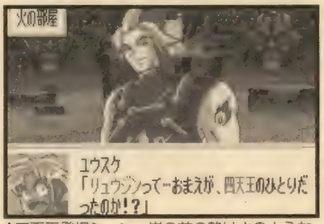
佐宗　40曲くらいはありますね。細江(慎治さん。スーパースィープ代表取締役。代表作は『ドラゴンスピリット』他多数)がストーリーモードとバトルを1曲づつ。それ以外はみんな私が担当しています。実は細江担当分はバトルでもう1曲あったのですが容量の都合でどうしても削らなくてはならないことになってボツになってしまいました。私も2曲ボツ曲があったりします。

——　N64から受け継いでいる楽曲はありますか？

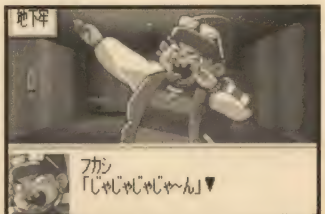
佐宗　意識して持ってきた楽曲はいくつかありますね。バトル前の曲はみんな同じにしていまして、「シルバーマウンテン」の曲は企画の方も好きだということで残しています。あとはフカシ君というおちゃらけズッコケキャラがいるのですが、彼が3作ずっと通じて出ているんですよ。まったくのサブキャラなんですけど、もう「彼の曲は永遠」みたいな感じで受け継いでいますね(笑)。N64とはちょっとアレンジが違うんですけど、もともと細江が作った曲で「フカシ君は今回も入れさせて」ってお願いしました。フカシ君って、ゲームではほんのちょっとしか出てこないくせに、2バージョン作っちゃったりしてるんですよ(笑)。「そこしか鳴らない！」って言われたんですけど、登場の仕方が特殊だったので、どうしても変えたいっていうのがあって。他にはN64の時にあった「表彰式」の楽曲を、『GX』のグレートロボカップ終了後に流れるようにしています。あとはほぼ新曲だと思います。



↑シルバーマウンテンステージ。洗練されたテクノっぽさが印象的なんです



↑四天王登場シーン。嵐の前の静けさのような、緊張感高まる楽曲が流れる



↑これが噂のフカシ君。キャラにピッタリの胡散臭さが漂う楽曲です

——　ディレクターさんからは、どんな感じで曲の注文があるんですか？

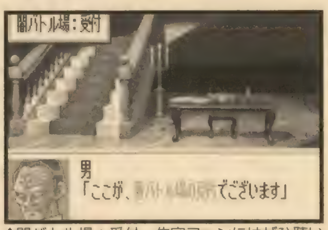
佐宗　ゲームの開発と同時進行ですから、画面はまだないんです。紙の資料に「こんな感じの曲でお願い」とか、「このシーンはこういう会話があります」みたいな解説あって、そこから想像力を働かせて作曲しているんです。イメージがつかめない時はこちらからいろいろ質問しますね。資料だけ見て「明るいな」って思っても、実際絵を見たときに「えっ!?全然明るいシーンじゃない！」っていうこともあるんです(笑)。

——　『GX』を作曲する際、参考にした楽曲などはありますか？

佐宗　今回はほとんど「思いつき」で作曲しているんですよ(笑)。自分的にある程度「『カスタムロボ』はこんな感じ」みたいなイメージが出来ているので。あとは「たぶんこういう曲を企画に渡せばOKが出る」みたいなツボを心得てしまっていて。こんな事言ったらいけないかしら(笑)。今回どの楽曲もメロディーが「クサイ系」ばっかりじゃないですか。毎回曲が出来るたびに「クサイ！」「ベタベタ！」とか思いながらやっていましたね。「クサイ！クサすぎる！」って(笑)。今回ハードがGBAに変わったので、GB音源を使ったピコピコ音を活用してみたかったんですけど、そこまでは出来なかったかな。

——　「闇バトル場：受付」や「ロボ犯罪特別捜査課」のシーンなどは、佐宗さんの作品である『ローリングサンダー2』(AC/ナムコ)のリズムやメロディーを彷彿させる感じがあるのですが、意識はされていますか？

佐宗　ああ、言われてみるとその雰囲気はありますね！　結構無意識的にそうなってしまったんですけど…。「またやっちゃったー」みたいな(笑)。楽曲が出来たときに「これはもしかするとあのゲームの曲とかぶっているかも…」って、そう思い直す楽曲はたくさんあります(笑)。



↑闇バトル場：受付。佐宗ファンにはぜひ聴いて欲しいミステリアスな楽曲

——　大体どのくらいの期間で作曲されていたのでしょうか。

佐宗　2ヶ月前後くらいですかね。普通の進行と比べたらちょっとキツイかな。でも、だいたい1日1曲くらい曲を書いたんですが、そのペースが逆に面白くなってきたりしてましたよ。

——　現在改めて聴きなおして、感じていることはありますか？

佐宗　何度聴いてもクサイなーって(笑)。最後に全員で帰るシーンがあるんですけど、あれが2分近くある曲なんですよ。楽曲が1ループ目終わってから「あれ？またちがうメロディーが出てきた！」みたいな感じになるんですけど(笑)。そこがすごいクサイです！　オプションでサウンドテストが無いので聴き飛ばさないように！

——　サントラ化の予定は？

佐宗　GBAから直接録音することになると思うので、ノイズが入っちゃうんじゃないかと思います。サントラ化はなかなか難しいかもしれません。

——　次回作があったらやってみたい事などありますか？

佐宗　GBAの勝手が分かったので、次回何かやるにしても、もっと手際よく出来るんじゃないかと思っています。最近、GBAのタイトルをもう1本やったのですが…。

——　おお！　それはいったい…。

佐宗　お手伝いみたいな感じなんですが、実はスクウェアさんの『ファイナルファンタジー タクティクス アドバンス』を数曲やらせていただきました。

と、突然次回作『FFT-A』のお話が出たところで今回はここまで。佐宗さんのインタビューはまだまだ続きます——。

☆スーパースィープのアルバム「BORDER DOWNイメージサウンドトラック」がセガダイレクト(http://segadirect.jp/)で買えるそうですよ

登場人物

ダッシュくん 任天堂が大好きでシャイな小学生。「逆転裁判2」の成歩堂の髪型にあこがれているらしい。

かあさん 暴走グセのあるハイテンション母。「風のタクト」の準備は万端！ネコ目になる能力もゲット。

サオヘン コスプレまでこなしてしまうナゾの編集長。今回の衣装は前チンクルのわたるから借りたらしい。

ナゾの動物 タナボタ式にちゃっかり「ポケモンルビー」をゲット。なかなか名前を名乗らせてもらえない。

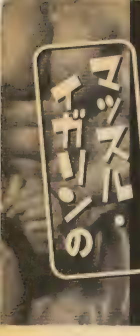


お便りのあて先は　はやのんさんへのお手紙は、こちらの宛先まで送ってね
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「すすめ！天任家族」係 まで



ただ争っているとしか見えなかった かあさんとサオヘンに変化が？ サオヘンの涙はなにを意味するのか！ 待て次号！

はやのん先生のホームページ← http://www.hayanon.jp/



マッスル・イガリンの GC&GBAソフト発売スケジュール

スケジュール中で、★のついているものは今号から新登場タイトル。
●のついている発売日、タイトル名、メーカー、価格は、前号から変更のあったものです。

ニンテンドー ゲームキューブ

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
12月26日	エターナルアルカディア レジェンド	セガ	6800円	001
12月26日	トップガン〜エース オブ ザ スカイ〜	タイタスジャパン	6800円	002
2003年1月9日	SPACE RAIDERS（スペースレイダース）	タイトー	4800円	003
2003年1月16日	斑鳩 IKARUGA	アタリ	5800円	004
2003年1月23日	バイオハザード2	カプコン	4800円	005
2003年1月23日	バイオハザード3 LAST ESCAPE	カプコン	4800円	006
2003年1月30日	ワールドサッカーウイニングイレブン6 ファイナルエヴォリューション	コナミ	6800円	007
★2003年1月末定	ニンテンドーパズルコレクション	任天堂	価格未定	008
2003年2月上旬	ジェネレーション オブ カオス イクシード〜闇の皇女ロゼ〜	アイディアファクトリー	価格未定	009
2003年2月20日	エヴォリューション スノーボーディング	コナミ	6800円	010
2003年2月末定	メトロイドプライム	任天堂	6800円	011
今冬	ドカポンDX－わたる世界はオニだらけ－	アスミック・エース エンタテインメント	6800円	012
今冬	スパイダーマン	カプコン	6800円	013
今冬	F-ZERO GC（仮称）	任天堂	価格未定	014
今冬	1080° GC（仮称）	任天堂	価格未定	015
今冬	Roll-o-Rama（仮称）	任天堂	価格未定	016
今冬	ワリオワールドGC（仮称）	任天堂	価格未定	017
今冬	牧場物語 ワンダフルライフ	ビクターインタラクティブソフトウエア	価格未定	018
●2003年3月6日	零ファイター撃墜戦記	グローバル・A・エンタテインメント	6800円	019
2003年3月20日	THE BASEBALL 2003 バトルボールパーク宣言 パーフェクトプレープロ野球（仮称）	コナミ	6800円	020
●2003年3月27日	P.N.03	カプコン	価格未定	021
●2003年3月末定	バットマン ダークトゥモロー	ケムコ	6800円	022
●2003年3月末定	●お遍路さん〜発心の道場（阿波国）編〜	ピンチェンジ	価格未定	023
2003年4月末定	スターフォックス（仮称）	任天堂	価格未定	024
2003年春	ビューティフル ジョー	カプコン	価格未定	025
2003年春	ロックマン エグゼ トランスミッション	カプコン	価格未定	026
★2003年春	ウォリアーブレイド ラスタンvsバーバリアン編	タイトー	6800円	027
2003年春	GC-NARUTO格闘（仮称）	トミー	6800円	028
2003年春	ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル	任天堂	価格未定	029
2003年春	機動戦士ガンダム（仮称）	バンダイ	価格未定	030
●2003年春	シャーマンキング ソウルファイト	バンダイ	価格未定	031
2003年春	ちびロボ！	バンダイ	価格未定	032
2003年春	RUNE II	フロム・ソフトウェア	価格未定	033
2003年7月末定	テイルズシリーズ（仮称）	ナムコ	価格未定	034
2003年夏	デッド フェニックス	カプコン	価格未定	035
2003年12月末定	新RPG（仮称）	ナムコ	価格未定	036
2003年冬	キラー7	カプコン	価格未定	037
2003年未定	決定版！ニッポンプロ野球〜水島野球オールスターズVSプロ野球〜（仮称）	セガ	価格未定	038
2003年未定	ソウルキャリバーII（仮称）	ナムコ	価格未定	039
2003年未定	リッジレーサー最新作（仮称）	ナムコ	価格未定	040
発売日未定	ルパン三世 海に消えた秘宝	アスミック・エース エンタテインメント	価格未定	041
発売日未定	GT CUBE（仮称）	エム・ティー・オー	価格未定	042
発売日未定	バイオハザード4	カプコン	価格未定	043
発売日未定	バイオハザードーコード：ベロニカー完全版	カプコン	価格未定	044
発売日未定	ソニックアドベンチャー1	セガ	価格未定	045
発売日未定	バーチャファイター・クエスト（仮称）	セガ	価格未定	046
発売日未定	GIFTPIA（仮称）	任天堂	価格未定	047
発売日未定	マリオゴルフGC（仮称）	任天堂	価格未定	048
発売日未定	マリオテニスGC（仮称）	任天堂	価格未定	049

ゲームボーイ アドバンス

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
●12月24日	ハムスター物語3アドバンス	カルチャーブレーン	4800円	050
12月25日	デュアルブレード	メトロ・スリーディジャパン	4800円	051
12月26日	スパイロアドバンス	コナミ	4800円	052
12月27日	全日本少年サッカー2 めざせ日本一！	サクセス	4800円	053
12月27日	SAMURAI DEEPER KYO	マーベラスエンターテインメント	4800円	054
2003年1月1日	●きせっこぐるみぃ チェスティとぬいぐるみたちの魔法の冒険	エム・ティー・オー	4800円	055
2003年1月1日	ザ・キング・オブ・ファイターズEX2 ハウリングブラッド	マーベラスエンターテインメント	5800円	056
2003年1月3日	エレミックス！	シムス	4800円	057
2003年1月9日	不思議の国のアリス	グローバル・A・エンタテインメント	4800円	058
2003年1月10日	ことばのパズル もじぴったん アドバンス	ナムコ	4800円	059
2003年1月16日	ディズニースポーツ：スノーボーディング	コナミ	5800円	060
2003年1月16日	ムゲンボーグ	コナミ	4800円	061
●2003年1月23日	犬夜叉〜奈落の罠！迷いの森の招待状〜 ●	エイベックス	4800円	062
2003年1月23日	パワプロクンポケット5	コナミ	4800円	063
2003年1月24日	マリー、エリー&アニスのアトリエ〜そよ風からの伝言〜	バンプレスト	5800円	064
2003年2月7日	RPGツクール アドバンス	エンターブレイン	5800円	065
2003年2月13日	ロード・オブ・ザ・リング〜二つの塔〜	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	4800円	066
2003年2月13日	ディズニースポーツ：モトクロス	コナミ	5800円	067
2003年2月14日	ファイナルファンタジー タクティクス アドバンス	スクウェア	●5800円	068
★2003年2月21日	パズル麻雀「くるくるぽん」＋「プロ麻雀兵3GBA」＋「女流雀市に挑戦」	カルチャーブレーン	4800円	069
2003年2月27日	戦国革命外伝	コナミ	4800円	070
2003年2月27日	ホイッスル！〜第37回東京都中学校総合体育サッカー大会〜（仮称）	コナミ	4800円	071
★2003年2月28日	ダンシングソード（仮称）	エム・ティー・オー	4800円	072
● 2003年2月末定	メープルランドの「魔法屋さん」＋動物キャラナビ占い個性心理学	カルチャーブレーン	4800円	073
2003年2月末定	メトロイドフュージョン	任天堂	4800円	074
今冬	牧場物語 ミネラルタウンのなかまたち	ビクターインタラクティブソフトウエア	4800円	075
2003年3月20日	激闘伝説ノア〜ドリームマネージメント〜	ゲームビレッジ	5800円	076
2003年3月末定	ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣	任天堂	価格未定	077
★ 2003年3月末定	シスター・プリンセス Re Pure	マーベラスエンターテインメント	4800円	078
●2003年春	真・女神転生	アトラス	●4800円	079
★2003年春	真・女神転生デビルチルドレン パズルdeコール！	アトラス	価格未定	080
★2003年春	Onimusha Tactics	カプコン	価格未定	081
2003年春	プロ麻雀「兵」EXアドバンス	カルチャーブレーン	価格未定	082
2003年春	●キッドクラウンのクレイジーチェイス	ケムコ	価格未定	083
2003年春	SIMPLE 2960 ともだちシリーズVol.1 THEテーブルゲームコレクション	ディースリー・パブリッシャー	2960円	084
2003年春	SIMPLE 2960 ともだちシリーズVol.2 THEブロックくずし	ディースリー・パブリッシャー	2960円	085
★2003年春	GBA-NARUTOアクション（仮称）	トミー	4800円	086
●2003年春	ゾイドサーガII	トミー	4800円	087
2003年春	サイバードライブゾイド（仮称）	トミー	4800円	088
★2003年春	テイルズ オブ ザ ワールド〜サモナーズ リネージ〜	ナムコ	価格未定	089
2003年春	サモンナイト クラフトソード物語	バンプレスト	価格未定	090
2003年夏	●新約 聖剣伝説	スクウェア	価格未定	091
●2003年夏	サンリオピューロランド オールキャラクターズ	トミー	4800円	092
★2003年夏	ドラゴンドライブ ワールドDブレイク	バンプレスト	価格未定	093
2003年未定	まみむめ☆もがちょ たこボール	アイディアファクトリー	4980円	094
2003年未定	ハチエモン（仮称）	ナムコ	価格未定	095
★発売日未定	ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート	エニックス	価格未定	096
発売日未定	ご金魚物語GBA	カルチャーブレーン	価格未定	097
発売日未定	シンデレラGBA（仮称）	カルチャーブレーン	価格未定	098
発売日未定	ドラマチックファンタジー	カルチャーブレーン	価格未定	099
発売日未定	EZ-TALK 中級編（仮称）	キーネット	価格未定	100
発売日未定	フロッガー 魔法の国の大冒険	コナミ	価格未定	101
発売日未定	まじこね	ソフトマックス	4800円	102
発売日未定	テイルズオブファンタジア	ナムコ	価格未定	103
発売日未定	ゲームボーイギャラリー4（仮称）	任天堂	価格未定	104
発売日未定	ゲームボーイミュージック（仮称）	任天堂	6800円	105
発売日未定	馬穴大作戦（仮称）	任天堂	価格未定	106
発売日未定	ルナブレイズ（仮称）	任天堂	価格未定	107
発売日未定	ZERO ONE（仮称）	フウキ	価格未定	108
発売日未定	メタルスラッグ サバイバルミッション（仮称）	プレイモア	価格未定	109
発売日未定	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	ミッドウェイ	価格未定	110

ゲームボーイ カラー

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
発売日未定	漢字BOY3	J・ウイング	価格未定	111
発売日未定	カービィファミリー（ジャガーミシン刺しゅう専用ソフト）	ジャガー	6800円	112
発売日未定	こぐるぐるぐる〜ぐるぐるとなかよし〜	スティング	価格未定	113

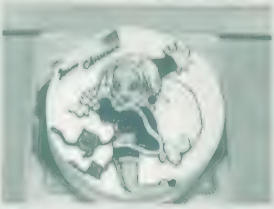
カードe

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
2003年1月31日	ハム太郎カードe（仮称）	任天堂	191円	114
発売日未定	ゲーム&ウォッチカードe（仮称）	任天堂	価格未定	115
発売日未定	マリオパーティカードe（仮称）	任天堂	価格未定	116

本郷（以下本）　いや〜。あれなんですが、編集長が入りたがって、途中で交代したんですよ。しかも異常にテンション高くて、子供振りまわしてましたし〜。
岡　セガの広報さんもハラハラしながら見ていたそうで…。で、入ってみた感想は？
本　ん〜、暑いとか重いとかは予想通りだったんですが、さらに臭いんですよ〜。そうですね〜牛乳をふいたまま放置して乾燥した雑巾って感じですか〜。
マ　やな例えじゃなぁ。
本　あとですね〜、ソニックに入ってたはやのんさんより、アイアイに入ってた私の方が背が高いんですよ〜。でもセガさんが言うにはアイアイがソニックより大きいのはイメージと違うらしくて〜。できるだけ並ばないでくれと言われました〜。
マ　一緒に写ってる写真でアイアイが微妙に中腰なのは、そういうことかい！
本　でも、きぐるみに入ってると子供たちがどんどん寄ってきてカワイイとか言われて。ある意味癒されましたよ〜。僕の23年の生涯で、あんなにみんなに愛されたことはありませんでした〜。
マ　嬉しいんだか寂しいんだかよく分からんコメントだな…。

マッスル日記　『RUNEⅡ』のクリスマスケーキが来た！

岡　マッスルさん！　フロム・ソフトウェアの美人広報さんが、クリスマスケーキを持って来社してくれましたよ!!
マ　なに、美人広報さんとケーキ！　く、食ってもいいのか!?　じゅるる…。
岡　マッスルさんが言うとなんかヒワイですね…。おお、すごい！　クリームでリズが描かれている！　ちなみにリズは来春発売予定の『RUNEⅡ』の主人公だぞ。
マ　説明的なセリフをありがとう。どれ、味見味見…。うん、うまいクリームだ！
岡　ああ！　クリームだけ舐められてただのケーキに！　あんた鬼だ〜!!



←サンタ姿のリズをかたどったケーキ。もちろんヘソ出し

Vol.79号プレゼント当選者

①ニンテンドーゲームキューブ本体
兵庫県／渡辺明日香

②GBアドバンス本体
石川県／橋爪緩香

③メモリーカード251
東京都／国府麻未

④ゲームキューブ用コントローラ
香川県／谷澤大輔

⑤『逆転裁判2』登場キャラクター直筆イラスト色紙
埼玉県／梁島彩子　東京都／森大知郎
神奈川県／石綿貴子

⑥麻野一哉さん・飯田和敏さん・米光一成さんサイン入り「ベストセラーゲーム化会議」
東京都／五十嵐裕

⑦ゲームキューブソフト『エターナルダークネス』
神奈川県／國分駿　滋賀県／中川拓也

⑧GBアドバンスソフト『魂斗羅ハードスピリッツ』
埼玉県／西島辰哉　大阪府／飯田淳
大阪府／角江大樹

⑨パックランドでつかまえて
北海道／田中利樹　東京都／矢澤悠
静岡県／中野舞子

⑩アイアイ ハンドタオル
北海道／伊藤貴章　青森県／鎌田悠希
茨城県／永井美裕紀　東京都／浅見一喜
神奈川県／石井聡美　岐阜県／野尻さゆり
大阪府／中家康宏　大阪府／中山裕
兵庫県／細川誠治　徳島県／藤崎絵梨佳

⑪『メタルガンスリンガー』キーホルダー
北海道／佐藤陽平　宮城県／高橋則夫
秋田県／門間聡子　東京都／北山直人
大阪府／真部大祐　兵庫県／川坂宙
広島県／上野真司　高知県／国藤麻里
熊本県／田中香太郎　鹿児島県／白井健児

⑫有賀ヒトシさんサイン入り『メタルガンスリンガー』ポスター
福井県／浅井幸男　滋賀県／野田結子
奈良県／池田昌浩

⑬ニンテンドーゲームキューブ　キャリーバッグ
宮城県／戸ヶ瀬成之　千葉県／駒方正弘
埼玉県／工藤朋美

（敬称略）

マッスルアンケート

今号のアンケート

7ページのプレゼントのうち欲しいものの番号とアンケートの答えを書いて送ってください。切手は不用です。**しめ切りは2003年1月20日(消印有効)**、当選者は2月21日発売予定の本誌で発表。

記入上の注意

●1つのマスには数字は1つだけ、マスの中に収まるように書いてください。●筆記用具はHB以上の鉛筆やシャープペン、黒のボールペンを使ってください。●「01」や「001」などの数字は、頭の0も書いてください。●数字を書くときは、1はタテ棒1本のみで、4は上をくっつけずに書いてください。

記入例
○よい例→ 0 1 、4 4
×悪い例→ 1 、 44

1 あなたの学校(職業)は次のどれですか?
1.小学校　2.中学校　3.高等学校
4.大学　5.専門学校　6.社会人
7.幼稚園　8.主婦　9.その他

2 あなたの学年を数字で書いてください。学生以外のかたは0と書いてください。

3 あなたの年齢を数字で書いてください。

4 あなたの性別を番号で書いてください。
1.男　2.女

5 本誌以外によく読む雑誌を、この下にある表1から3つまで選んでください。その他の場合は雑誌名も書いてください。

6 あなたが使っているゲーム機、パソコンを、この下にある表2から選んでください。

7 あなたが今後買いたいと思っているゲーム機などを表2から選んでください。

8 今号… る表3か… 書いて…

9 今号… 選んで…

10 今後… ものを… 130ペ… の右端…

11 あな… ビー・… 選んで… かった… たなど… 由に書…

表1

No.	雑誌名
01	電撃ゲームキューブ
02	ファミ通キューブ+アドバンス
03	ニンテンドードリーム
04	電撃PlayStation
05	HYPERプレイステーション2
06	ザ・プレイステーション2
07	ファミ通PS2
08	ファミ通Xbox
09	ドリマガ
10	週刊ファミ通
11	Vジャンプ
12	ちゃお
13	なかよし
14	りぼん
15	コミックボンボン
16	コロコロコミック
17	少年ガンガン
18	週刊少年ジャンプ
19	週刊少年サンデー
20	週刊少年マガジン
21	月刊少年エース
22	学年誌(小学1年生～6年生)
23	きぐるみ～ず絵本
24	その他

表2

No.	機種名
01	ゲームボーイアドバンス
02	GBA専用通信ケーブル
03	ゲームボーイ/ゲームボーイポケット/ゲームボーイライト
04	ゲームボーイカラー
05	カードeリーダー
06	ポケモンミニ
07	ニンテンドーゲームキューブ
08	ゲームキューブ用ゲームボーイプレーヤー
09	ゲームキューブ用モデムアダプタ
10	ゲームキューブ用ブロードバンドアダプタ
11	ニンテンドウ64
12	プレイステーション2
13	プレイステーション/PS One
14	Xbox
15	ワンダースワン/ワンダースワンカラー
16	Windowsマシン
17	マッキントッシュ
18	その他
19	業務用
20	何も持っていない
21	特に買いたくない



表3

No.	記事名	No.	記事名
01	表紙	25	ニンドリ学園
02	読者プレゼント	26	ゲームの通信簿
03	ニンドリヘッドライン&ランキング	27	デス仙人の教えてあ・げ・る
04	毎月新聞TURBO	28	お宝ゲーム古tion
05	みすずリンクのNewsDream	29	ゲームソフトファンクラブ
06	ゼルダの伝説 風のタクト 開発者インタビュー	30	N.D.AROUND THE WORLD/大渕豊
07	ゼルダの伝説 風のタクト 攻略	31	ゲーム・ミュージック・フォーラム/中村方俊
08	新約 聖剣伝説	32	すすめ! 天任家族
09	ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル	33	マッスルアンケート&発売スケジュール
10	ポケットモンスター ルビー・サファイア	34	カプコン開発者インタビュー
11	ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート	35	カプコン第4開発部5タイトルスペシャル
12	実況ワールドサッカーウイニングイレブン6 ファイナルエヴォリューション	36	任天堂の質問箱
13	テイルズオブザワールド サモナーズリネージ	37	どうぶつの森+村じまんフェスタ
14	Onimusha Tactics	38	ポケモン堂
15	メトロイドプライム	39	カプコマニア
16	メトロイドフュージョン	40	セガ魂
17	ファイナルファンタジータクティクス アドバンス	41	それゆけ!! マリオ親衛隊
18	エターナルアルカディア レジェンド	42	G.B.A
19	闘魂ヒート	43	ドリテクの殿堂
20	エレミックス!	44	GC新作ソフトカタログ
21	バイオハザード0	45	コミック「エレミックス!」
22	ミスタードリラー ドリルランド	46	付録「特製シール」
23	スーパーモンキーボール2	47	特別付録「任天堂ゲームカレンダー2003」
24	セガラリー		

カプコンの7人のサムライ

Special Interview



侍（サムライ）

相当な人物、気骨のある人物のことを、人は敬意を持って「侍」と呼ぶ。現代のゲーム業界にもそんなサムライたちがいる。世間から「子供向けハード」と言われがちなゲームキューブに向けて、大人が満足できるゲームをぶつける。キャラクターものやシリーズものに頼らず、自分の信念を貫いてオリジナル作品を作り上げる。GCへ5タイトルもの新作発表をしたカプコンが誇る「現代のサムライ」たちに、熱い思いを語っていただこう。

ゲームキューブの新作5タイトル

ディレクター&プロデューサー直撃インタビュー

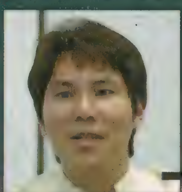
『P.N.03』ディレクター



三上真司 みかみしんじ DIRECTOR

1965年山口県生まれ。第四開発部部長。黒い印象の『バイオハザード』を作り続けたせいか、白いゲームが作りたくなった。今回は『Killer 7』のプロデューサーも兼任

『P.N.03』『バイオハザード4』プロデューサー



小林弘幸 こばやしひろゆき PRODUCER

1972年名古屋生まれ。プログラマーとして『バイオ』シリーズに参加。その後プランナーをへてプロデューサーへ。代表作『デビルメイクライ』『biohazard』など

『Viewtiful JOE』『DEAD POHENIX』プロデューサー



稲葉敦志 いなばあつし PRODUCER

1967年石川県生まれ。プログラマーとして『バイオ』チームへ入ったはずが、いつのまにかプロデューサーへ。いまだに『バイオ』に携わっていない。代表作『逆転裁判』など

『バイオハザード4』ディレクター



柴田洋 しばたひろし DIRECTOR

1967年石川県生まれ。2D対戦格闘などのアーケードゲームや、『バイオ3』のグラフィックを担当。カリスマ的なグラフィッカーでもある。ディレクターとしては今回が初

『DEAD POHENIX』ディレクター



加藤弘喜 かとうこうき DIRECTOR

1970年大分県生まれ。入社してすぐに、三上nの『バイオ』チームに編入され、企画マンとして鍛えられる。初ディレクター作品はは『バイオ コード:ベロニカ』

『キラー7』ディレクター



須田剛一 すだごういち DIRECTOR

1968年長野県生まれ。ヒューマンで『トワイライトシンドローム』等を作った後、独立してグラスホッパー・マニファクチュアを設立。ADVへの飽くなきこだわりを持つ

『Viewtiful JOE』ディレクター



神谷英樹 かみやひでき DIRECTOR

1970年長野県生まれ。『バイオ2』でディレクターを務めるも、作り直しの大ポツを食らった経験有り。『バイオ』シリーズだったはずの作品が『Devil May Cry』になったりも…



ゲームキューブ向けの5つの新作タイトル。それらは、三上真司氏が率いる、カプコン第四開発部が手がける作品だ。しかも、5つのうち4作品は完全なるオリジナルのゲーム。クリエーターが好きな物をこだわって作る。そんな空気をひしひしと感じる。



START

ゲーム作りも原点回帰。クリエイターが作りたいゲームで勝負する。

フルモデルチェンジの『biohazard4』

―― 三上さんがまだいらっしゃってませんが、インタビューをはじめましょう。まず『biohazard4』の柴田さん。今回、発表された5タイトルのなかで、『バイオ4』だけが発売時期が「200X年」なんですよね。

柴田 そうです。200X年です。

―― いずれバシッと発売日を発表してくれるということなんですよね。

小林 いいタイミングでとれると思いますよ(笑)。

―― 今回は「もがき」がキーワードということですが…？

柴田 抽象的な話しかできないんですよ…。

―― そこをできるだけ具体的に(笑)。

柴田 格好いい男がもがくと。それが映像的な表現ではなく、コントローラを通して、ゲーム性のなかで恐怖を感じて、もがかせるようにしようということで…。やっぱり発表会で言ったことしか言えないんですね。

小林 やっぱり言えない(笑)。

―― (それでもしつこく)フルモデルチェンジというお話ですが、これまでの『バイオ』とかなり違ったものになるんでしょうか？

小林 『バイオ』の時間軸なんで、当然異次元には行ってません(笑)。

神谷 あんまりやると、『デビル メイ クライ』みたいになっちゃうからね(笑)。

小林 恐いこと言うなあ(笑)。神谷がディレクターをやった『デビル』ってもともと『バイオ』として作られてたんです。

―― えっ!? そうなんですか？ でも、今日は個性的な人がたくさん集まってるので、どんどん話が脱線しそう(笑)。

小林 レオンが登場する『バイオ2』のディレクターをやった神谷も、『ベロニカ』の加藤もいますしね(笑)。



『バイオ4』のゲーム画面。背景を含めてフルポリゴンというのはシリーズ初めての試み。フルモデルチェンジとはいったいどういうことなのか

―― 発表会の映像のなかで「侵食」という文字がでてきて、レオンが悶えてました。そこを具体的に…。

柴田 そのへんは秘密なんです。「侵食」と「汚染」と…。それ以上何もしゃべれないんですよ。

―― じゃあ、しゃべれることをしゃべっ

てください(笑)。ゲームはフルポリゴンということですけどカメラのシステムが変わってくるんですか?

柴田　まぁ、変わるとは思いますが…。

小林　フルポリゴンならではのものになるでしょう、としか言えないですね。

——　カメラが固定されるんじゃなくって、自分視点で部屋を覗いたりとか…。

小林　可能性としてはありますね(笑)。映像は実機で動いてましたので、その辺は想像してもらうといいでしょうね。この辺でレオンをどう思ってるか神谷さんに聞いてみましょう。(と話をうまくそらす小林さん)

神谷　格好良くなってるよね。いまさら言うのもなんだけど『バイオ2』のレオンの、あの顔はないですよ(笑)。

一同　(爆笑)

神谷　だって長いもん、顔が。レンダリングしたら目の下に変な影が出て、アメフトの選手みたいになって、一生懸命その隈を取ったりしたんですけど、口もマウスピースをはめてるみたいで…。オレ、こんなに『バイオ2』の悪口を言っていいのかな?(笑)。

小林　『バイオ4』ではかっこよくなってるから大丈夫(笑)。



『バイオ2』のレオン。『バイオ4』に比べると、ずいぶんフレッシュな感じがする!?

——　その『バイオ2』と『バイオ3』の発売日が決定しましたね。

小林　『バイオ2』も『バイオ3』もイチ・ニ・サン(1月23日)で決定しました。

神谷　面白いですよぉ、これが〜(笑)。

小林　部長!(ここで三上さん登場)

三上　(赤いラメ服を着た加藤さんを指さしながら)あ! キミ、誰? かっちょいい(笑)。

加藤　これ、着るの、今日で最後ですから。

三上　いや、忘年会で着ることになってるよ。

加藤　いや、いや(笑)。

三上　えーっ! 約束したじゃん!

(この後、話はどんどん脱線)



三上さんの机の上に飾ってあった加藤さんの写真。赤ラメの衣装が演歌歌手っぽいのだ

——　話をもとにもどしましょうか(笑)。

小林　実は『バイオ4』の話をしてたんです。神谷さんが、「レオンがかっこよくなったね」って。

神谷　『バイオ2』のときのイメージ通りのレオンですね。

一同　(爆笑)

三上　『バイオ2』の時はもっとクールなイメージだったよね。

神谷　新人警官という設定だったんで、初々しかったんですよね。

三上　でも『バイオ4』の時期になると、レオンも経験つんでそうだよね(笑)。

(この後、再び、話は大きく脱線)

——　そのへんでいいでしょうか?

三上　まだ、何にもしゃべってないよ(笑)。

小林　今回は「新米じゃない」ってとこもヒントです。『バイオ4』の話はこんなところで…。

三上　(急にマジメになって)『バイオ4』も、やっと触れる状態になって、それなりに遊べる感じにできはじめたのが現状ですね。ゲーム的に、ちょっとは新しくなったよね。(と柴田さんに同意を求める)

——　「ちょっと」なんですか? 「かなり」でなくて?

三上　どうなんでしょうね。基本部分だけでやってるんで、トータルで見たときに、「かなり」にするように、これからまたって感じです。本当に軸の部分、車で言うとエンジンの部分しかできてないんで、だからシャシーやタイヤつけていろんなバランスとって、本当に速く走るのか、っていうところまでもうちょっと時間がかかると思います。あと3ヶ月ぐらいだっけ? (と柴田さんに聞く)

柴田　…(無言でうなづく)。

三上　それぐらいになると、普通の人にも新しい『バイオ4』がわかる状態になると思います。

キューブでショックな5タイトル。新作発表会の真意とは?

——　ところで三上さん発表会でぶつけた頭は大丈夫ですか?

三上　頭より、首がキツくて。半むち打ち状態です。

——　それにしてもすばらしい発表会でしたね。それぞれが個性的なソフトで。

三上　悪くいうと統一感がないという。よくもあんなにバラバラになって。ネットの書き込みをいろいろ見てたんですけど、「僕はこれが好き」「僕はこっち」って、みんなの好みもバラけてて、よかったなと思いましたね。

——　ホントにそうですね。

三上　一般に動画が公開されてからは『Viewtiful Joe』の人気がぐっと上がってきて…。良かったね、神谷。

神谷　でもプレッシャーが…。

三上　あははは(笑)。

小林　神谷ファンは期待してますからね。



発表会でお披露目となった動画は、第四開発部のホームページで公開中。ぜひ見に行こう! [http://www.capcom.co.jp/gamecube/]

——　発表会では、それぞれ違うコスチュームを着て楽しい演出があったわけですが、一番目立ったのは誰ですかね?

三上　色的に目立ったのは小林でしょう。ずるいよね、舞台で白って。

加藤　目立つのは目立つけど…。

三上　(ちゃかすように)悔しいんだろ? 「やっぱり俺の赤ラメの方が」って。

一同　(爆笑)

三上　加藤は人に着る服を任せといて、文句言ってんだから。

——　加藤さんのその服はいくらするんですか?

小林　上だけで、5万円くらいです。

——　このような服って、どんなお店に売ってるんですか?

加藤　僕はただ着せられただけなんで…。

稲葉　天王寺動物園の横のお店で売ってるんですよ。

三上　あははは(笑)。

小林　普通の洋服屋さんです。1点ものなんですよ。

三上　須田さんのプロレス風も良かったなぁ。

須田　ありがとうございます。

——　神谷さんの投げキッスも良かったですよ。

小林　楽屋の女の人にはウケてましたね(笑)。

三上　何で? 何で? どうして楽屋の女の人にウケたって知ってんの?

小林　(かなりうろたえながら)あ、あの、衣装をやってくれる女の子が…。

三上　ふ〜ん。小林はいつも女の子の反応ばかりをチェックしてんだよね。

一同　(爆笑)

(この後、全員による攻撃が続くが、小林さんの名誉のために省略)

——　ちょっと話をまじめな方に戻しましょうか(笑)。新作5タイトルの発表会を開いた意図を教えてください。

三上　意図は「キューブの売り上げを伸ばす」、そこに尽きます。年末年始の時期に、大人のマーケットがやっぱり重要なので。

——　この時期にキューブを買っても、先も楽しめるよということですね。

三上　そうですね。それに『バイオ0』の発売日直前で、そのあと『ゼルダ』が控えてるし、このタイミングしかないと。今やらなきゃダメでしょうと。僕らがリスクを背負いながら、これだけのタイトルをつくってるということで、キューブのマーケットを活気づけたいと思ったわけです。

——　久しぶりに感動した発表会でした。

三上　あと、プロデューサーばかり目立ってる中で、作品のテイストを色濃く決めているのはディレクターなんで、基本的には「このディレクターの作品が好きだから安心して買える」、例えば『花と太陽と雨と』(PS2)に対しては「え〜っ! 」って拒否しながらも、「次も、須田剛一の新作『Killer7』を買うの?」「うん、絶対買う」なんてなってくれれば、お互い面白いんじゃないのと思うわけです。そういったマーケットを作っていきたいと思って、発表会のコンセプトが「ディレクターを立てる」ことでもあったわけです。

—— ホントに個性が立ってましたよね、皆さん(笑)。

三上 もともと個性的でない人はディレクターになれないですからね。



それぞれのクリエーターの個性が光った、新作5タイトル発表会（11月14日）の模様

—— なるほど。

神谷 (加藤さんを指しながら)こんな格好も好きでやってますからね。

一同 (爆笑)

—— 発表会の際の各ディレクターさんの衣装は、自分で決めたんですよね?

三上 彼だけはプロデューサーにお任せ。

加藤 「炎のイメージで、赤い感じ」って言っただけなんですけど。

三上 言ったんや!

加藤 「シックな感じで」って言ったんですよ。

三上 シックな感じになってるよ。シックといっても病気のシック(sick)だけどね(笑)。

稲葉 やっぱり『フェニックス』なんだから、燃えてくれと。「炎に包まれながら、ステージにあがって、消化器で消し止められるのはどう?」って聞いたら、それはイヤだって(笑)。それで宙づりにして出そうかって言ったら、会場のベルファーレの都合でダメだって。で、赤のイメージでってお願いしてたら、この服を持ってきて。これ面白いな。オレが着るんじゃないしって(笑)。ところが加藤は思いのほか気に入ってくれて。

加藤 気に入るか～(笑)。

小林 神谷の時は、登場シーンで桜吹雪をまいたんですけど、あれも何回もテストしたんですよ。

神谷 あの時の衣装の革パン、3日前にはいてみたらギュウギュウで、はいたとたんにチャックがパーンって(笑)。試しばきしてよかったですよ。舞台に上がった時にパーンってなったら…(笑)。

—— ビューティフル!(笑)。

加藤 「お前は何を発表するんだ!?」って(笑)。

—— ビューティフルなジョー!(笑)。

神谷 いやいや、それで慌てて買った店に持っていって、前の晩に直してもらったんです(笑)。

(仮)のない正式なタイトル名とこだわりのロゴデザイン

—— 普通、新作を発表するときは、タイトルに(仮)がついてたりしますが、今回はすべて正式タイトルで。

三上 確かにこんなケースないですね。でも、出てくるまでに大体2、3回変わってるんですけどね。

稲葉 『デッド フェニックス』は何個目でしたっけね。

三上 『エンペラー』がいちばん先で、『キングスフラッグ』になって、『デッド フェニックス』。

稲葉 『ビューティフル ジョー』も、『ボーズマン』『レッドホットマン』と続いて…。

神谷 だんだんビューティフルになっていくね(笑)。

小林 最後だけじゃん(笑)。

—— えっーと、それでタイトルとロゴにゲームのコンセプトが表現されていると思うんですが、それぞれご説明いただけますか? まず『バイオ4』から。

柴田 僕はデザイナーにおまかせ状態なんで。

三上 意味はあるんです。(ロゴの4の字を指しながら)ナイフ的なエッジで、攻撃的な意味を表してるらしいです。

小林 ゲームの中身とリンクしてるんです。

三上 「なんか攻撃したい」らしい。攻撃的な感じを出したいらしい。

—— ロゴの背景は白に、ということですけど、『バイオ』では珍しいですよね。

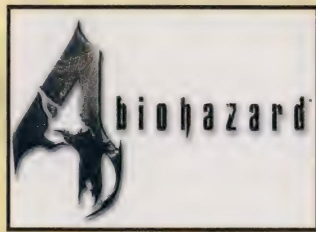
三上 新しくイメージするときに、パッケージも黒から白に変えた方がいいかなと。目立つし。

—— じゃあパッケージも白っぽくなるんですか?

三上 わかんないですよ。デザイナーの片貝が勝手に変えますから(笑)。もう、コロコロ変えるの勘弁してよって感じで。

神谷 数字が頭に来るのって珍しいですよね。

三上 後ろにつけるとバランスおかしいのよ、コレ。下につけても変やし。4ていう数字は前につけるのが一番座りがよかったんですよ。



ナイフのエッジのようにとがった「4」の文字が、ロゴの先頭に来ているデザインなのだ

—— で、『キラー7』ですが、7人の殺し屋という意味ですよね?

須田 そうです。最初は『殺し屋7(セブン)』というタイトルだったんですが、ストレートすぎるんで、三上さんと話して、英語にすると収まりがよかったし、響きもいいということで決まったんです。

—— ちょっと懐かしい感じで、60、70年代のイメージがありますよね?

須田 テレビ番組の「プレイガール」とかああいう雰囲気ですね。パッと見で、認識してもらえるようなロゴを意識してまして。最初は2種類ロゴがあったんですけど、1つはわかりにくい、読みづらいやつで。

三上 僕が譲ってもらったんですよ。本当は(須田さんは)濃い～のが好きなんですけど、タイトルぐらいはわかりやすいのにしてもらえませんかって。

須田 いえいえ、そんな…(笑)。

神谷 あのロゴ、カッチョいいですよね。

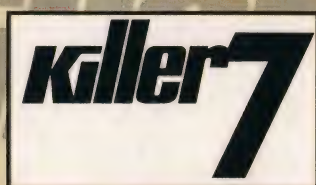
須田 ですよね。こっちの方が良かったなって、発表会でも感じましたね。

神谷 ジュースの王冠についててもなんか似合いそうな…。

稲葉 それ「7UP」だろう!

一同 (爆笑)

須田 7UP! あぁ、確かに(笑)。



『Killer 7』のロゴ。シンプルでかっこいい。「7」の文字から、ジュースの「7up」を思わず連想

—— 続いて三上さんの『P.N.03』ですが、開発コードみたいですね。

三上 そうですよ。最初は『ジャガー』というタイトルだったんです。でも、これがスタッフからは非難轟々で。それに、ゲームが白くてクールっぽいって感じで、未来のデジタル的なイメージなので、濃いタイトルをつけるのはよくないなと。どっちかって言うと女性誌のデザインのイメージで、白いところにポンと置いても、いいアクセントになりそうな、そんな構成がいいかなと思ったんです。

—— 確かにどこに置いても、おしゃれな感じがしますよね。

三上 そうですね。男性誌じゃなくて、女性誌的なイメージで、白を基調で。

—— この六角形が3つあるのは、何か意味があるんですか?

三上 それはスタッフが単純にデザインが面白いから、ってことで。



黒いイメージの『バイオ』シリーズを作り続けてきた三上さん。その反動で白いゲームが作りたくなったんだとか。『P.N.03』は白のイメージだ

—— そういうステージがあるとか?

三上 まだ確定じゃないですけど、このロゴができてから、その六角形を敵のライフゲージに使おうかなと。ただまだ画面に出してないんで。出すと、めちゃうざいかもしれないんで、最終的にはわかんないです。いまは何とも言えないですね。しかも、もう銃持ってないし。

—— え…?

三上 発表会の映像では、銃を撃ってましたよね? あの銃は消えました。

—— え? 主人公のヴァネッサが持ってる銃ですよね? ゲームページでも紹介してるんですけど…。銃が無いとずいぶんイメージ変わりますよね?

三上 「古典的なゲームの良さ」という基本コンセプトは全然変わってませんよ、ハイ。銃持ってないだけです。シューティングっていうコンセプトも変わってません。銃を持たないだけなんですよ。

小林 銃という形がなくなるってことです。

三上 持たなくても、どっかからビームは出ると。

稲葉　体中の穴という穴から(笑)。

三上　あははは(笑)。

――　それは舞台が未来ということで?

三上　単純に、銃を撃つゲームなんてありふれてたんで。それに、今回の発表会の中でもパンチが薄い方なんですよね。それで、何かインパクトが欲しくて。スタッフも「銃は嫌だ、銃は嫌だ」って言ってて、「それもそうやなぁ」と。それでスタッフの1人が「三上さん、やっぱりダンスだと思うんですよ」って。そっからですね、銃がなくなったのは。

――　ダンス…?

三上　ダンス!

一同　…(しばし沈黙)

――　須田さんが不思議そーな顔してますよ(笑)。

三上　待機モーションが、こうで…(と、立ち上がり、手足でリズムを取る)。それで手からブシューっと出るんですよ。

――　ほう。ダンサーのようにリズムを取りながら敵を倒す…?

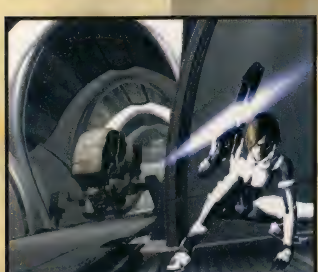
三上　そういうイメージですよね。最初は、リズムアクションにして、音楽にあわせてノッていって撃つというアイデアもあったんですけど、そこは調整しきれなかったですね。それってやっぱりストレスたまるんです。いま撃ちたいのに、なんでリズムに合わさなあかんねん、と。で、それをやめて、ダンスが残ったって感じなんですね。

――　いま公開されている画面から受ける感じと、だいぶ変わりますよね?

三上　いや、印象は一緒ですよ。コンセプトは変えてないですから。

――　ところで、タイトルの『03』に意味があるんですか?

小林　それはストーリーに大いに関係してくるんで…ナイショです。



『P.N.03』の主人公、ヴァネッサ。現時点では、手に銃が握られているが…

――　遊んでからのお楽しみということで。続いて『デッド フェニックス』に移りましょう。

加藤　発表会で言ったとおり、『デッド フェニックス』は全部ウソなんですよ。

――　ええっ!?

加藤　ロゴは本当です。あのロゴは、火の鳥と古代文明のイメージを出したものになってます。でも、あの発表会で出した映像は今は何も残ってないんです。

稲葉　ゲーム作ってるのもウソでしたって(笑)。

加藤　全部変わってますね。主人公も変わってますし、ステージのイメージも変わってて、仲間も羽が生えてきて、いま飛ぶようになってるんです(笑)。

三上　羽が生えて飛んでるのはいいよね。

――　主人公が変わったというのは、三上さんが発表会で言ってた原哲夫(「北斗の拳」の作者)風じゃなくなったと?

加藤　原哲夫さんは…、もう入ってないですね。

三上　残念そうやなぁ(笑)。

加藤　僕は「北斗の拳」が好きですから(笑)。

神谷　「北斗の拳」は関係あるの? シナリオとか。

加藤　ちょっと匂いはするかな?

――　タイトルに、どうして「デッド」とつけたんですか?

加藤　主人公の「フェニックス」は過去に1回死んでるんです。で、転生してきてるんです。人間がフェニックスを火の鳥、不死鳥だと思ってるのは、彼の活躍が伝説となっているからなんです。

三上　「ハリーポッターと秘密の部屋」でもフェニックスが1回死んでたよね。

加藤　フェニックスは1回自分の体を焼くんですよね。

稲葉　発表会のあと、アメリカ人にボロクソ言われたんですよ。「なんでフェニックス(不死鳥)なのに死ぬんだ? わけわかんないよ」って(笑)。

三上　稲葉が何回説明してもわかってくんない(笑)。

稲葉　(大げさなアクションをしながら)ワカンナ〜イって(笑)。でもヨーロッパの人は、タイトルと内容ををひっかけてるのをわかってくれたんですけど、なかなか伝えにくいです(笑)。

――　『ビューティフル ジョー』は?

神谷　(うれしそうに)これはもう「美しいから」ですね。

――　ロゴ的には一番コテコテしてて。

神谷　ストリートアートみたいな感じで。ジョーは熱い男なので、そのままロゴを作ってしまうとベタベタじゃないですか。なにか引っかかる、印象に残ることがしたいなぁと思ったんで、対照的な、ビューティフルって名前もそうですし、ビューティフルっていうからには華麗なんだろうなと思って、ロゴにも桜吹雪を飛ばしたいよなぁって(笑)。

稲葉　最初のバージョンでは、アレ、ついてなかった。僕が「もうちょっと考えてみたらどうですか?」って言ったら、次にあがってきたロゴに桜吹雪がイキナリついてきて(笑)。あんたの言うことを聞くから、俺は代わりにこれを入れるぜ、みたいな(笑)。

神谷　でも、『ジョー』のロゴデザインはいいですよね。

――　発表会の映像もすごく洒落てましたね。

神谷　ちゃんと起承転結を作りたかったんで、あんな感じで。

――　最初の文字だけの時は、わりとクールな感じかなって思わせて…。

神谷　デザインもそうなんですけど、カッコイイ奴がカッコイイことをすると、すごく鼻に付くじゃないですか。逆にかわいいキャラがおちゃらけたことするのもありきたりだし。だから、シルエットは頭でっかちで滑稽なのに、本人は大マジメでやってて、ポーズも大マジメに力強い攻撃を繰り出すことをやってて、そういうところでギャップの面白さを作り出していこうかなと思って。だからタイトルも「ビューティフル」という言葉を使いたかったですね。イニシャルも「VJ」にしたかったんです。で、最終的には映像を強く押し出したイメージでしたいんで、「view」という単語を入れて『ビューティフル ジョー』にしたんです。

稲葉　これも外国の方からから文句言われたんですけどね(笑)。最初に言われたのが「ホモっぽい」(笑)。

――　それは、神谷さんのコスチュームがそうだったからじゃないんですか?

神谷　僕個人がよくホモっぽいって言われるんですよ(笑)。『バイオ2』の打ち上げの時に、僕遅れていったんですよ。みんなが酔っ払ってる中に入っていって、みんなの高いテンションに引っ張られて、男のスタッフの1人とキスしたんですよ。向こうは泥酔状態だったので受け入れてくれたんですけど(笑)。

一同　(爆笑)

神谷　そのとき何が怖かったかと言うと、その後にみんなから「三上! 三上!」ってコールがかかって。それだけは勘弁してくれと(笑)。まともに仕事ができなくなるからって。あの時は冷や汗が出ましたね。

ディレクターももがく『バイオ4』とADVにこだわる須田さん

――　それでは各ソフトのアピールをお願いします。

小林　柴田さん、『バイオ4』の売りを言わないと。(と、プロデューサーから突っ込み)

柴田　えーと、「もがき」なんですよ。

一同　(爆笑)

柴田　触れるようになるまでもうちょっと待ってもらえると…。

――　いつぐらいに触れるようになりますか?

小林　3ヶ月後以降でしょうね、何か言えるのも。

柴田　それまでは誰にも言えません。…ちょっと勘弁してほしいな、と。ハイ。

稲葉　ディレクターがもがいてる(笑)。



『バイオ4』が初ディレクターだという、柴田さん(右)。寡黙な中に、強い意志を持った男といった感じ。金のネックレスが印象的なのだ

――　じゃあ『キラー7』は?

須田　映像を見ても、「どんなゲームか想像しにくい」とよく言われるんですが、基本的にはその流れのまま、いわゆるゲームの初期衝動みたいなものってあるじゃないですか。はじめて体感したときの、テレビゲームのわけのわからなさだったり、奥行きみたいなもの。そのような、触れてはじめて衝撃を受けるような

アドベンチャーゲームなんですけど、これまでに感じたことのない奥行きを持ったゲームにしたいと思ってます。そこが一番のアピールですね。設定からして複雑で、結構入り組んでるんですけど、実際ゲームに触れたらもっと深みにハマる、というような感じですね。



独特のタッチで描かれる、アクションアドベンチャー『KILLER 7』。ポップな血の表現が、リアルな表現よりも、むしろ現実感を感じた

―― あのような映像にしたのは、例えば血を強調したいといったような意図があるんですか？

須田 そうですね。それもやりやすいという話は三上さんからも言われてます。

稲葉 ポップな血が出てますよね。

須田 ええ。リアルに血を吹き出すより、もうちょっと違った印象で、血を使いたいところがあって。

―― あのグラフィックは、何風って言ったらいいんででしょうか？

三上 須田風(笑)。

須田 もともとはアメコミをちょっと意識したんですけど、そのまんまにはならなかったですね。アメコミの「ヘルボーイ」の作者のタッチを最初イメージしてたんですけど、そこからどんどん、アウトラインをなくしていったりして、意外とアダルトなグラフィックになってきましたね。

―― アクションアドベンチャーですよね？ あの絵柄で、ただのアドベンチャーじゃなくてアクションが入ってくるワケですよね。なんだかすごく不思議な感じがするんですが。映像を見た段階では、どこにでアクション操作をするんだろうって…。

須田 配分として、アドベンチャーパートと、アクションパートが順番になってたり、同時に起こったりして、アクションは謎解きや次の段階に進んでいく要素として使いたいと思ってます。アクションは配分はそれほど多くないです。

小林 早く遊んでみたいですね。

須田 僕も、一刻も早く遊んでみたいです(笑)。

―― 手触り感も相当不思議なものになるんでしょうね。

須田 そうですね。これまでこういうゲームのやり方でプレイする、という常識的なことも、このゲームである程度は払拭したものにしたいなと思ってます。その突破口にするために、いま丹念にやってるんですけど。

―― 須田さんだけがカプコンの社員じゃないんですよね。どうして、今回三上さんと一緒に仕事をすることになったんですか？

須田 河野(一二三さん)という『鉄騎』でカプコンにお世話になった男がいまして、奴とはヒューマンの時の同僚だったんですけど、ある日彼から電話があって「三上さんが会いたいって言ってるんで、来てくれ」と連絡があったんです。最初は「説教されるのかな？」と思って…。

一同 （爆笑）

須田 僕、ふざけたゲームばっか作ってるんで。「キミはどんなゲーム作ってるんだ！」みたいな(笑)。そんな不安を抱きながら、恐る恐る大阪に来たら「一緒にゲームを作らないか？」って声をかけていただいて。「あぁ、よかった。怒られなかった」って(笑)。

三上 ホントかよ～？

須田 半分マジですね(笑)。

―― 『キラー7』は須田さんの会社のスタッフだけでつくってるんですか？

須田 そうですね。

三上 元カプコン社員も2人いるんです。企画が動き出すまでは知らなかったんですけど。

―― 三上さんはどうして須田さんに声をかけようと思ったんですか？

三上 やっぱりヒューマンの作品を見てると、ディレクターの力量が非常に高い。それにゲームが面白いということですね。作品を見ればその人の力量がわかっちゃうもんなんで。機会があれば一緒にいろいろやりたいと思ってて、実際に河野さんとやっても面白かったんです。だからまた、違う人に食指を伸ばして、それでやれば「変わった面白いもんが出るんちゃうんかな？」という単純な理由からですね。だから、話が決まるのすごい早いですよ。

―― 須田さんと最初に話したときは、すでに『キラー7』のイメージはあったんですか？

三上 全くないですよ。

―― そこから話し合って？

三上 「何か作らへん？」っていう話の中から。1回ぐらいかな、真っ当に企画の話をしたのは？

須田 そうですね。

三上 あれで終わったね、ほとんど。あとはもう「おまかせ」で。僕は楽でしょうがない(笑)。

『P.N.03』ディレクター 三上真司が語るゲーム作りとは

―― 次に『P.N.03』を三上さんに。

三上 さっきしゃべっちゃった(笑)。

―― 発売は一番最初ですよ。

小林 3月27日に出ます！

三上 （プロデューサーの小林さんのほうを見ながら）発売日を先に決めて、もうヒドイのよ。

―― あと3ヶ月ぐらいしかないのに、銃がなくなったりとか大変ですね。

三上 そうですね。でも、僕はリメイクを除いては、現場でオリジナルばっかり、毎回違うジャンルを作ってきたんですよ。そこでの経験値が一番多くて、僕なりのオリジナルの作り方もあって…。でも、結構いい加減ですよ、企画書はほとんどないですから。マップは5分で描くし…。こんな話、業界の人が聞いたら文句言われるよね。

小林 でも、オリジナルのゲームでも早くできるというところを、部長自らが他のディレクターに見せようと。

三上 それもありますが、「もうちょっと、楽しまへん？」っていうことです。作ってる方が楽しみながら…。やっぱりどんなタイトルでも何億かの開発費がかかっちゃうじゃないですか。でかいタイトルなら、10億とか20億かかっちゃう世界ですけど、だからといってビビって、「失敗したらどないしよ」って、計算して先読みして、トータルの完成度でちゃん作っていこうとするけれど、でもそんなのって端から崩れちゃうじゃないですか。そんなんじゃなくって、自分の持ってるインスピレーションを大事にして、「コレおもろいやん」と思ったら、それをゲームの仕組みにちゃんと練り込み、ある程度計算したら、とりあえず「すぐ作ってみようと」と。画面を出して触ってみて、触ってみて、それでアカンかったらすぐ変えようと。変えて、変えて、変えてって。本音を言うと、「ゲーム作りって、そんなもんじゃなかったんかなぁ」っていうことを、自ら示していかんとマズイかなということなんです。



損得勘定ではなく、クリエイターが作りたい物を作ることが大事。そう語る三上さんは、ゲーム業界全体のことを考えているのだ

―― 今後も『P.N.03』のようなカタチで三上さんがディレクターとして関わっていくことはあるんでしょうか？

三上 わかんないですねぇ。どうしても時間の7割ぐらいは部長職になっちゃいますので、スタッフにも迷惑をかけるし。今回もグラフィッカーが企画をやってたりとか、いろいろやってるんですよ。逆に言うと、ある意味健全ですよね。セクショナリズムがないっていう。だからスタッフの誰もが企画を立てれば、それでゲームが変わっちゃったりもするし。そういうところはいいですよね。

―― 開発チームの規模が大きくなって、仕事が分業化していったことで、弊害も生まれていると。

三上 そうですよね。もともとゲームって1人で作れた時代があって、それが工業製品作るような、商業主義や効率化をめざしていくなかで、売れるという商品性だけじゃなくて、作品としての面白さ、つまり作品性と商品性の両方がないとダメだと思うんです。そのような部分をここ数年で失ってきちゃったと思うんです。そこがゲーム業界にとっての大きな損失ですね。ゲームをアートと言うつも

りはさらさらないんですけど、作品性と商品性の二面性、作品性は作り手側の満足で、商品性はユーザーの満足。で、結局ユーザーの満足にも何かの引っかかりが必要なわけで、ゲームのなかに味やテイストが色濃く残ってないと。商品性だけでは満足できないし、記憶に残んないですよね。そこの両面を満たしてはじめて、本当に息の長い満足を提供し続けることができるメーカーになり得るんじゃないのって思うわけです。そんなことを考えながら、昔ながらのゲーム作りをもう1回掘り起こしてやってみいひんかな、と。スタッフと話していて、「これいい！」ってなったら、「じゃ、それを入れるか」って。それで、納期が延びるときは延びるし、アカンときはアカンのですよ。で、アカンときは、会社というのは上から順番に責任をとるようになっとるから、ウチらに被害は及ばんと。まあ、(部長の)ボクには及ぶけど。そういうふうに会社はできとるんやから、もうちょっとノビノビつくろうよって。

—— ゲーム制作に限らず、すごく大事なことですね。で、今回の新作5タイトルの発表は原点回帰のようなところもあるわけですね？

三上 本当に原点回帰のようなところがありますね。最近のアクションゲームって…(ボタンを連打するように机をとんとんと叩いて)こうやっていればクリアーできちゃうじゃないですか。現状の市場のニーズを考えればそういうゲームがいいんですけど、それで本当にユーザーが高い満足してるとは思えないというところです。ユーザーはそんなにバカじゃないとも思ってるし。でも、面白そうなCMを流せば、ゲームの中身はともかく、ビジュアルが良ければだいたいそれでオッケー、みたいな。それじゃ、マズイんじゃないのかなと言うことで、あえて、古典的な部分を追求したいわけですよ。「どうやってあの敵を倒せるの？」みたいな、ゲーム本来の面白さを求めたいんです。いまのライトユーザーが、『P.N.03』をやると、ひどい目に遭うと思うんですけど、まあ、「難しすぎず」ってところのバランスを考えてます。突き放しすぎると、誰も見向きもされず、ついて来れないと思うんで。やっぱりキャッチボールだと思うんですよ。「オレは160kmの球を投げられるから、いくで！ ビューン！」じゃキャッチボールにならないでしょ(笑)。だから、作ってて楽しい、やって楽しい、その両方がないと。その関係をもう1回見直そうと。でも、そのようなことって、ある意味、時代を無視してる作り方でもありますよね。



リメイクであるGC版の『biohazard』。三上さんみずからがシリーズのディレクターとして復帰することで、『bio』シリーズの原点回帰を目指したと作品であると言えるだろう

—— 先日の発表会にはそういう思いも込められていたわけですね。

三上 未来に向けての原点回帰ですね。でも、決して過去に戻るわけじゃなくて、新しいことをしてくために、もう1回走り込みするって感じですね。

—— 発表会でも「ゲーム業界はもともとベンチャービジネス」って言ってましたけど、そういう気持ちでゲームをつくろうということですね。

三上 そうですね。基本的なところで当たり前のところに戻さないと。ただ今回発表したタイトルはオリジナルばっかりですけど、それだけで、飯食えるとは思ってないです。やっぱり両輪が必要で、『バイオ』のような看板タイトルを安定した守りとしてもっていつつ、新作で攻めるも必要だということですね。

—— 新作は将来に向かっての種まきでもあるんですね？ 今後シリーズ化できるぐらいのヒット作になる可能性があるという事で。

三上 そりゃそうですね。可能性があるわけで。中日に牛島というピッチャーがいたじゃないですか。いい球放るのに、防御率悪いんですよ。で、どこかのインタビューに答えてたんですけど、点差があるときは本人は、わざと普段は投げないところに球を放ってたって言うんです。それで打たれたら、「あ、ここに投げたらアカンねんな。次は気いつけよ」と。僕らもそういうところは見習って、クオリティの高いものを長期にわたって供給し続けていける体制作りをやっていかなきゃいけないな、と。でも今回、オリジナルばかりをそろえたのは、いまの業界に対して、ある種の反発してる部分はあると思うんですけどね。

—— 将来的には、今回の新作タイトルのなかから、『逆転裁判』のように熱いファンに支持されて、シリーズ化するようなモノも出てくるということですよね。オリジナルの新作がシリーズ化すると。

三上 そうですね。当たったらシリーズ化して、基本的には3本でやめる。

—— 3本でやめちゃうんですか？ それはどういった理由で？

三上 2本目は、1本目でやり残したことがあるから、もう1回やりたいんですよね。2本まではかなり楽しく作れるんですよ。でも、3本目になるとだいぶイヤになるんです。本当はクリエーターとしては作りたくないんだけど、経営的に、商売的にもったいないんで、3本目あたりから、会社から、「悪いけど作ってくれへんか」と。「これやってくれたら、次にまた新しいの作っていいから」って言われて。そのようなことをやらないと、新しいものを作るときに当然ベンチャーだからリスクを背負うし、お金も必要になるんですよ。ずーっとオリジナルばかりやってたら、多分倒産しますよ(笑)。

『デッド フェニックス』は「カプコン夏」に発売！

—— それでは赤い服の加藤さんに『デッド フェニックス』の魅力を。

加藤 3Dフライトアクションなので、まず飛んでる気持ちよさを再現するところからはじめようかなと。その上で、飛ぶことと、戦闘の爽快感、壮大な世界観と、仲間が出てくるのでそれ操ること。その辺をどうミックスさせようかいうところをいま作ってるんです。でも、ゲーム性やアクション性を高めていくと、それだけで難しくなっちゃうんですよね。やっぱり3D空間というのは、前後左右と上下があるので、飛んでるだけでも難しいゲームになってしまうわけです。そのへんを気持ちよく遊んでもらうために、操作性はできるだけカンタンにしたい。でもプレーヤーのできることも増やして、ゲーム性も深くしたい。周りの仲間を操るとなるとさらにややこしくなると(苦笑)。その辺でゲームのバランスをどうしようかと、いま悩み中です。でも、そこのミックスをうまいことやれれば、面白いものができるんではないかなと。まずは目指しているのが、飛んでて気持ちがいい、風を感じるような感覚で飛べるようにしたいという部分ですね。それで、触って気持ちよければ、その先もやってもらえると思ってますので。

—— 仲間を操ると言うところで、シミュレーション的要素も入ってくるんですか？



風を感じることができる3Dフライトアクション、それが『デッド フェニックス』。沢山の仲間も登場するけど、操作はなるべく簡単に…

加藤 どこまで入れようかなぁって。飛んでて気持ちよくするためには、ずっと動いていることが重要なんです。でも戦略性を入れすぎると、どうしても止まって、「お前はここを狙え」「お前はここ」ってやるようになって、結局スローな展開のゲームになっちゃうんです。僕としてはあんまりスローにしたくないし、でも戦略性も多少は持たせたい、そこのバランスをどうしようかなと考えてます。

—— でも発売は夏の予定ですよね？

加藤 それは、涼しくなる前に…。

一同 ええっ!?

三上 部長権限で、いま発売日を決定するで！

—— 発表会では三上さんが、「発売日は本当なんで」と言ってましたよね。

加藤 はい…。夏ですね。大丈夫です。

三上 一般的に夏って、いつまでが夏ですかね？ 僕らの言う夏って…、「カプコン夏」とか、「カプコン冬」とかがありますから。

—— あははは(笑)。

稲葉 カプコン夏は12月ぐらいまでありますよ(笑)。

—— そんなに待てませんって(笑)。で、

先ほど、「仲間が飛ぶようになった」という話がありましたけど、そのような仕様変更は、現場で作っているなかから出てくるわけですか?

加藤　そうですね。作っては壊し、作っては壊しやってます。最初はシミュレーションゲームだったんです(笑)。

――　え、アクションじゃなかったんですか?

加藤　アクション・シミュレーションですね(笑)。そのへんから考えると、いまはシミュレーション要素はほとんど残ってないです。でも、多人数対多人数で、アクション要素を入れるというのをコンセプトにしてたんで、そこだけ残ってるんですけど、あとはほとんど残ってないですね。それにグラフィックもリアルじゃなくて、もっとポップだったんですよ。でも、もろもろの事情がありまして、ポップはやめようと。

――　風を感じる爽快感のあるゲームというのは、最初からあったコンセプトなんですか?

加藤　飛ぶようになってからですね。最初は地面が舞台のシミュレーションでしたから。もう、ジャンルごと変わってしまったようなゲームなんです。

――　そのように開発中にゲームのジャンルが変わってしまうということはよくあるんですか?

加藤　あんまりないんじゃないですか?

一同　(爆笑)

――　あと、このゲームには、ものすごくデカイ敵が出てくるんですよね。

加藤　ですね。いま、100mぐらいのがいますね。発表会の映像に出てきたドラゴンでだいたい80mぐらいなんですよ。でも空中を飛んでいるところをカメラで見せると、タバコの箱のような大きさの目安になるものがないので、かなりデカく作っても、ちっちゃく見えちゃうんです。地上に降りたものはそれなりの大きさでいいけど、空中のものはかなり大きめに作らないと、大きさがでないですね。

――　最後に神谷さんに『ビューティフル』なアピールをしていただきましょう。

神谷　ウチも、ころころ変わってたんですけど(笑)。

三上　変わってない部分ってどこ?

神谷　見せるプレイができるゲームっていう点ですね。ある種のナルシズムなんですけど、『デビル』の時もそうなんですけど、プレイしている自分を見たいっていう気持ちがあって、追随型のカメラにしたくなくって。賛否両論のカメラなんですけど、そこは押し通しました。今回もそういうところで見せ場があるような戦いを自分でできるようにってことなんです。いわゆる、演出といわれる領域の話なんですけど、例えば技が決まったときにスローになったりズームで見せるとか、そういうものを僕はすごくやりたいんですけど、それを押しつけると「そんな演出が入ったらウザい」という声も出てくるわけです。でも逆に、その演出をすること自体が、そのままゲームになるという風にしたら、自分が見たい姿も見えるし、ゲームも成立するし、というわけでこういう形になったんです。

――　一見アメコミ風のテイストですけど、かなり日本のコミックの世界が入ってますよね。見ためとは違って、日本のヒーローものとか。

神谷　そうですね。ああいうSDは海外では敬遠されるらしいですね。SDキャラって、日本が生んだものじゃないですか? そういういうものを融合させたら今までにない雰囲気がでるんじゃないかな、ってのがあって。それからリアルなタッチでリアルなキャラを描くとあまりにもありきたりで、それがビューティフルだの、スタイリッシュだのといっても鼻に付くってとこがあったんで。だからちょっとかわいいキャラの方が印象に引っかかるんじゃないかなと思ったんですね。

――　ミサイルを避けるシーンは、会場では大ウケでしたね(笑)。

神谷　キャラクターがかわいいから、かわいく避けたんじゃ意味がないんです。奴は大真面目に戦ってるんで、華麗に避けなきゃダメなんですね(笑)。

――　どのように、あのような動きを考えたんですか?

神谷　「スパイダーマン」とか「マトリックス」とか、ああいうものからヒントを得たりしてますね。

――　なるほど。

神谷　ただ、そういうことをやる、ああいうキャラクターが今までいなかったんで、だからこそ、やらせ甲斐がありますね。カッコイイ奴がやったら当たり前なんですね。

――　具体的な操作はどんな感じですか?



迫りくるミサイルを、スローモーションで華麗に避ける、主人公のジョー。このアクションは、まさにビューティフルなのだ

神谷　キック、パンチ、ジャンプと、移動の操作をしながら、その他にボタンが振り分けられていて、スローをかけながら攻撃すると。もちろんスローをかけずに普通に闘っていくこともできるなかで、スローを使えばより有利に戦えると。スローになると単純に敵の攻撃がゆっくりに見えるから避けやすいというのがありますし。その他にもパンチしたらすっ飛んでくとか、何かの仕掛けを作動させることができたり、というような遊びになってます。

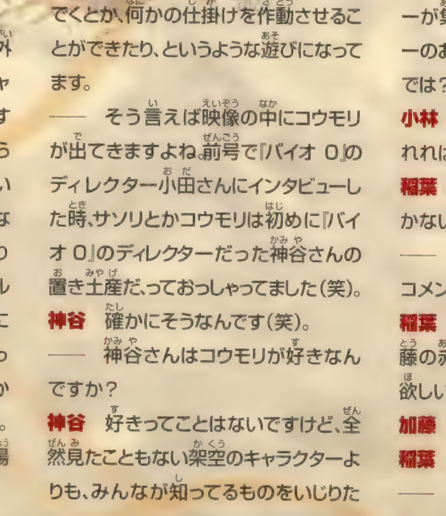
――　そう言えば映像の中にコウモリが出てきますよね。前号で『バイオ0』のディレクター小田さんにインタビューした時、サソリとかコウモリは初めに『バイオ0』のディレクターだった神谷さんの置き土産だ、っておっしゃってました(笑)。

神谷　確かにそうなんです(笑)。

――　神谷さんはコウモリが好きなんですか?

神谷　好きってことはないですけど、全然見たこともない架空のキャラクターよりも、みんなが知ってるものをいじりたいっていうところがありますよね。

三上　コウモリとサソリは大好きやんなぁ? 『デビル』にも出とったし。



『ビューティフルジョー』に登場するコウモリ。コウモリとかサソリとかが好きなようです

神谷　他にも動物系が出てきますよ。

――　サソリ?

神谷　サソリは出ないですけど(笑)。それにただ戦っていくだけじゃなくて、仕掛けを解いたり、アイテムを見つけたり、それにスローをかけたりということが絡んできたりするんです。やっぱりアクションゲームなので、アクションを使って、謎を解こうということで。別に答えを知ってても、それを繰り返すことが楽しければ2回目、3回目もプレイできると思ってるんです。

――　『ビューティフル ジョー』は、面白いメディアミックスもできそうですね。

稲葉　今いろいろ、画策はしてます。

――　コミックもいいですよね。

神谷　やっぱりアニメ化!

稲葉　金ください。5億(笑)。

稲葉　メディアミックスについては、やりやすいと思ってますし、もうちょっとしたらいろいろ発表できると思います。

――　これだけ個性の強いクリエーターが集まっているなかで、プロデューサーのお二人は、かなり苦労されているのでは?

小林　苦労しても、いいものを作ってくれればいいんじゃないですか。

稲葉　でも、ハッキリ言って言うことは聞かないですね(笑)。

――　プロデューサーから付け加えるコメントはありますか?

稲葉　いえ、全部言ってくれたんで。加藤の赤いジャケットは今後も着続けて欲しいというくらいで。

加藤　もういいよ(笑)。

稲葉　これがメディアミックスですから。

――　歌うゲームクリエイターとしてデビュー(笑)。

稲葉　スーパーの屋上かどこかで(笑)。

三上　それいいな、やろう!

加藤　ゲームとぜんぜん関係ないじゃん!

稲葉　ゲームとCDを同時発売するんです(笑)。



三上真司ってどんな人?
三上さんからみて皆さんは?

—— それでは最後に、それぞれの人物評をお願いします。本人の前で言いにくいかもしれませんが、みなさんにとって三上部長はどんな人ですか?

小林 入社以来の上司なので、他を知らないんですけど、「すごい人」としか思っていないですね。

三上 すごい人と思うんだったら、こき使うなよ!(笑)。最近はどっちが部長かわからんことが、多々あるよね。

柴田 僕は別の部署から異動してきたので、最初はわかりやすさにビックリしましたね。感動しました。

—— それは人間的なわかりやすさではなくって…。

柴田 言ってることがすごくわかりやすいんです。目的は何で、どうして欲しいのかがとてもわかりやすいんですね。

須田 僕はTVのインタビューで、三上さんが出ているのをウチの嫁さんと見ていたんです。それで、ウチの嫁さんが三上さんに惚れて。

三上 え! いま、急に元気が出ちゃったよ(笑)。でも嫁さんかあ。

須田 「この人は男だ」って。僕も嫁さんに近いんですけど、やっぱりディレクターとして、中身を見透かす人にはじめて出会って、軽い衝撃を受けましたね。はじめて会ったのに、どうしてここまで気持ちをくみ取ってもらえるんだろうって。

加藤 僕にとっては入社してから、ずっと上司なので、あんまり緊張感がないところがいいですね。

三上 お前がないだけじゃん(笑)。

加藤 いや、そこを見習おうと。

三上 オレは緊張感あるよ!

加藤 いや…。

三上 オレはある!

加藤 こんなにせっぱ詰まって大変な状況なのに、意外と気軽にしてられるもんだなあって。

一同 (爆笑)

三上 おかしいよ、それはオメエじゃん!(笑)。

加藤 そんなのを見てると、何億も背負ってゲームをつくってても、気軽にやっていいのかなって。

三上 俺もお前みたいに仕事中に競馬新聞でも読もうかな(笑)。



優しそうでのんびりした感じの加藤さん。三上さんに「緊張感がない」なんて発言ができるのは、真っ赤な衣装を着ているだけのことはある!?

—— 神谷さんは?

神谷 僕は逆に緊張感がありますね。(三上さんと加藤さんを見ながら)いい意味で(笑)。もう入社以来ずっと怒られてきたので、最近の若いもんが、「三上さんってすごく優しいですね」なんて言うと、(怒気を強めて)「オマエなあ! なめんなよ～!」って。カプコンに入社して、カプコンというより、第四開発部で働けるということと、そこでゲームの作り方を教えてもらえたというのはラッキーだったと思いますね。

稲葉 プロデューサーとして育ててもらった師匠ですね。僕からすると、ものすごく厳しく怖くて、とてもモノを申せない…。

三上 ちょっと待てよ! おい、それじゃ、ベンツにキズをつけた修理代を払えよ!(笑)。

稲葉 (冷静を装って)とても三上さんのベンツにキズなんてつけられない。

三上 人のベンツに3つもキズを入れて、修理代の50万円はワシが払ったんじゃ!

稲葉 僕にとっての師匠は三上さんなんです。すごく結論から話す人なので、ちょっとしか接しない他人から見るとすごくわかりずらい人かもしれないですよね。バックボーンを理解しないと、三上真司という人間は理解できないかもしれないですね。畏れ多いです。目を見てしゃべれないですもん。

一同 (爆笑)

—— じゃあ、今度は三上部長から見た、スタッフの印象を。

稲葉 なんかヤだなあ。部屋の外に出てましょうか(笑)。

三上 小林は敏腕プロデューサーですね。仕事がマシンのように早いのが特徴で、あとはすごく割り切りがいい。それで、僕らが結論を出すのが遅かったりすると、勝手に結論を出しちゃってるんです。だから部長承認をほとんどとらずに、先に進めちゃうような男ですね。あとね、仕事はマジメですけど、プライベートではけっこう…(笑)。

—— 柴田さんは?

三上 マグロ漁船。

一同 (爆笑)

三上 見た目がね(笑)。家にあまり帰らないというのもマグロ漁船的だし。

稲葉 ああ、子どもにそう言ってるわけですか? 「お父さんは漁に行くので、しばらく帰れないから」って(笑)。

三上 そんなことはないでしょう(笑)。とても腰が低くて、新人たちにも態度が一緒なんですよ。「これ、やっといて」じゃなくって「じゃあ、お願いします」って言いますからね。それでとくに、カリスマ度で言ったら、このメンバーのなかではナンバー1でしょう。あとネタ的に持ってるものがすごく濃くて、『バイオ』を再生しようというときに最も適してるんですね。でも、ファッションは何とかして欲しい(笑)。

—— 須田さんは?

三上 そんなにつきあいが長くないので、コメントしずらいんですけど。腰は低いけど、これが本当の悪やなって感じ。

—— あははは。

三上 僕のなかではそういうキャラにしたてあげたい。でも数少ないオリジナリティのあるものが作れる人で、優秀なクリエイターですよね。その意味で、ある程度おまかせでも大丈夫なところがあって。

—— お次は加藤さん。

三上 かとちんは、ヒマさえあれば競馬新聞読んでる。仕事を与え続けないと何もしない。やるときはやるんですけど、せっぱ詰まらないと何にもせえへん。ね?

加藤 見習います。

三上 何～!(と言って、加藤さんの頭をこずく)

一同 (爆笑)

—— 神谷さんは?

三上 何一つ自分の道を曲げないですね。それにわかりやすいですね。自分の好きなことをストレートに言っちゃうので。悪く言えばわがままなんですけど。それがいい結果に出ることのほうが、比較的多いので。それで、開発が比較的おとなしくて、言いなりになるタイプばかりのチームだったら、うまくいきにくいんでしょうけど。まあ、彼で気になってるのは頭くらいかな? 最近は気にならないですけど、等高線状態になってるから。クリエイターとしても1人前で、そろそろ年期が入ってきたよね。

神谷 三上は自分のおでこは「そろそろヤバイ」って言うんですけど、僕の頭はそんなもんじゃないぞと(笑)。

—— 最後に稲葉さん。

三上 稲葉はもともとカプコンの人間じゃないんですけど、最初はプログラマーをやってて、ほとんど話したことがなかったんです。あれ、『バイオ3』だっけ?

稲葉 う～ん『デビル』(笑)。

三上 『デビル』がまだ『バイオ』だった頃(笑)。そのときにプログラマーやってたので、話をするようになって、プログラマーとしてはもうひとつだけど、人間としては器もデカくて、リーダータイプやなあと。それで「違う道を選んだほうがええんとちゃう? 夢は何なの?」って聞いたら、「社長になりたい」というから、「じゃあ、なったらええやん」って。それで、制作進行をしてからプロデューサーになって。その次は社長だね。でも、制作進行のときは厳しくしたよね。

稲葉 出社拒否寸前でしたね。

一同 (爆笑)

—— ありがとうございました。



カプコン第4開発部 GAMECUBE ONLY 5 大人向けのタイトル SPECIAL

CAPCOM GAMECUBE ONLY 1

インタビューのあとは、お待ちかねの最新情報をお届け！　カプコンのゲームキューブ向け新作5タイトルの、新着画面写真を公開しよう。『バイオ4』以外は完全なオリジナル作品だけに、ゲームのイメージもつかみにくいはず。気になるタイトルをチェックしておこう。

P.N.03
PRODUCT NUMBER

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	P.N.03(ピーエヌ スリー)
発売元	カプコン
発売日	2003年3月27日予定
価　格	未定
ジャンル	アクション
プレイ人数	1人用
メモリーカード	ブロック数未定

ディレクター：三上真司　プロデューサー：小林裕幸

「写実」から「機能美」へ、「黒」から「白」へ
三上真司の新たなる挑戦

三上真司氏の代表作『バイオハザード』シリーズのイメージを色に例えれば「黒」だろう。暗い画面、描き込まれた精密なグラフィック、リアルで生物的な動きが『バイオ』のイメージだ。

その対極のコンセプトを持つのが、この『P.N.03』。白っぽい色使いとシンプルなグラフィック、スピーディーで大胆な動き。『バイオ』が写実的に世界を描写しているのに対し、『P.N.03』があくまでゲーム的な見やすさ、機能性を重視している。主人公に代表される繊細で女性的なイメージこそが、『P.N.03』の基本コンセプトなのである。

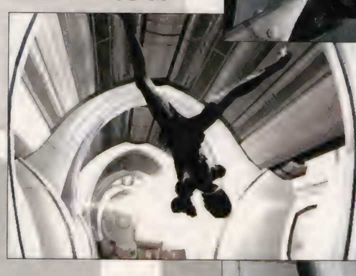
⬇背景グラフィック。白を基調としたシンプルなものが多くなるという



➡銃をかまえる主人公ヴァネッサ。『バイオ』にはなかった大胆で大きな動きは、アクション性重視の現れでもある。しかし、主人公は現開発段階では銃を持っていないらしい



⬇側転で敵の攻撃を避けつつ、空中にいながら反撃！　現実にはほとんど不可能な動きができるのも、ゲームならでは



➡バク転をするヴァネッサ。敵の攻撃を避けるときなどに使うのだろうか。ただ撃つだけでなく、さまざまなアクションを駆使する必要がありそう





主人公
VANESSA Z.SCHNEIDER
ヴァネッサ・ズィー・シュナイダー

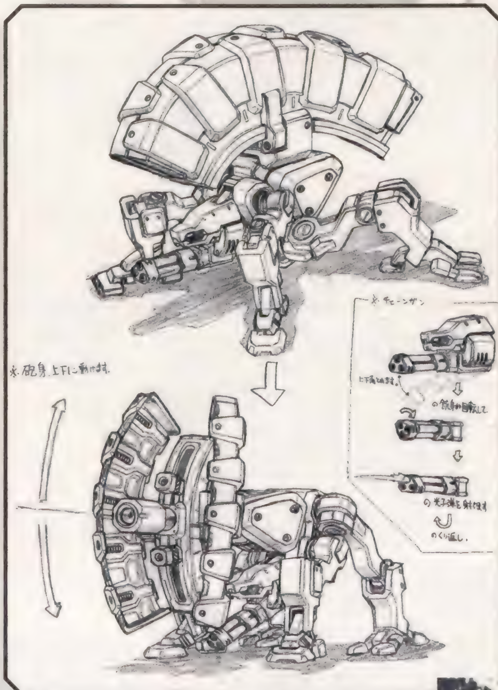
敵はコンピュータ兵器"CAMS" コンセプトは『変形の意外性』

今回は画面写真に加え、敵となるメカ兵器の資料も入手した。ここにも、『P.N.03』のコンセプトである「機能美」が感じられる。デザインは「ドイツの戦車のような」機能的で必然性ありきのもので統一され、飾りのバランスも少なめに。さらに「変形」の意外性も重視しており、メカとしての面白さが極限まで追求されている。

こうして生まれたさまざまなメカ兵器を相手に、スピード感とリズム感、そして破壊の爽快感を味わえるアクションゲーム、それが『P.N.03』なのだ。

⬇銃に添えた指先の微妙な動きに注目





⬅メカ兵器「ゼーローゼ」の開発資料。変形すると大きな砲身が現れるようだ



➡破壊されるゼーローゼの連続写真。被弾、内部から爆炎、パーツをバラまきながらショートと、ただの爆発でもこれだけの動きがある





⬆砂漠での戦いのひとコマ。素手のヴァネッサが構えをとると、赤い光とともに巨大な銃が手元に出現！



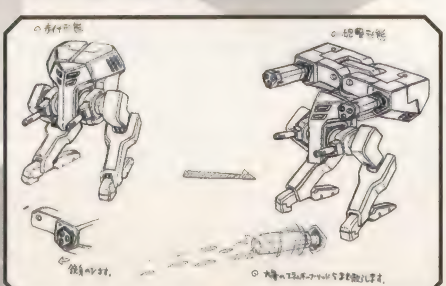
⬅空中から襲いかかる敵を迎撃！





⬆➡砂漠を舞台とした戦闘。すさまじいスピードで次々と襲いかかるメカ兵器を、片っ端から破壊していく。戦場の緊張感と破壊の爽快感、その両方が味わえるのだ

戦場の緊張感 + 破壊の爽快感



⬆メカ兵器「ピルツ」の開発資料。いわゆる「量産型の敵」と思われるが、それでもちゃんと変形のギミックが入っている。細かな部分のこだわりはさすがという他ない

Story

何者かの手によって暴走を始めた軍のコンピュータ兵器管理システム"CAMS"。軍はこの危機を救うべく、1人の女ソルジャーを送り込む。肉親をメカ兵器に殺された復讐に燃える女性、ヴァセッサ・ズィー・シュナイダーを…。

※P133からの開発者インタビューによると、ヴァネッサは銃を持たない仕様に変更されるらしい。今回の写真から、まだいろいろ変わってきそうだ。

CAPCOM GAMECUBE ONLY 2

VIEWTIFUL JOE

「魅せる」ほど強く!!

ディレクター：神谷英樹
プロデューサー：稲葉敦志

ニンテンドーゲームキューブ	
タイトル	ビューティフル ジョー
発売元	カプコン
発売日	2003年春
価格	未定
ジャンル	アクション
プレイ人数	1人用
メモリーカード	ブロック数未定

映画の中でヒーローに！ビューティフルに闘え!!

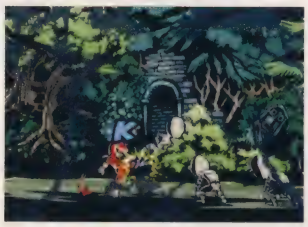
映画の世界に連れ去られた恋人を救うべく、スーパーヒーロー・ジョーが立ちあがる！　まず目を引くのがアメコミ調のタッチに書割風の背景。まるで「飛び出す絵本」のような画面構成になっている。ゲーム内容は横にスクロールするアクションだが、特徴的なのは「自分で演出ができる」こと。カッコイイ攻撃に演出が入るのではなく、自分でカッコイイ演出をすることで強くなる、という逆転の発想だ。ズームアップやスローなどの演出を駆使し、ヒーローをより美しく、ハデに戦わせよう！



➡基本的な画面はこんな感じ。さまざまな技で群がるザコ敵を蹴散らしていく



➡単なる格闘ものではない。転がってくるタルを避けるなど、アクションの要素も多い



➡敵と戦うジョーのそばに、Kの文字が。これはキックボタンを入力するという意味か？



⬆画面がズームアップし、大迫力の演出とともにキックが炸裂！　映画の世界だけに、闘いの「見た目」が重要なのだ



普段は普通の青年である、主人公ジョー。だが映画の世界では、スーパーヒーローに変身！　さらわれた恋人を救うため、おのれの肉体を武器に戦うのだ！

主人公 ジョー



謎のキャラクタ、ブルー。ジョーの色違いといった格好だが、果たして敵なのか味方なのか…。

ブルー

ヒロイン

主人公の恋人。何者かによって映画の世界へ連れ去られてしまう。ジョーは彼女を無事取り戻すことができるのか？

ZOOM UP!



⬅敵との激戦のさなかに、画面をズームアップ！ハデな演出を自分で加えていこう

⬇スピードアップすることで、画面がブレたかのような演出が入り、ジョーが分身攻撃！





⬆敵の攻撃を美しく避けるのも、ヒーローの条件だ!!



CAPCOM GAMECUBE ONLY!!

CAPCOM GAMECUBE ONLY 3



ニンテンドーゲームキューブ	
タイトル	Dead Phoenix
発売元	カプコン
発売日	2003年夏予定
価格	未定
ジャンル	3Dフライトシミュレーション
プレイ人数	1人用
メモリーカード	未定

ディレクター：加藤弘喜
プロデューサー：稲葉敦志

鳥人「フェニックス」が主人公の3Dフライトアクション

現代社会のビル街に突如出現した巨大な「空中古代都市」。それは紀元前の昔に優れた文明で栄えた「鳥人」たちが築いたものであった。時空を越えてやって来た彼らの目的は、かつて空中都市を壊滅状態に追いやった「謎の男」と、その危機を救った英雄「フェニックス」を探し出すこと。現代に転生した2人の男の戦いが、今ここに再び始まろうとしていた……。壮大なスケールの世界観を背景にした本作は、主人公の英雄・フェニックスとなって戦う3Dフライトアクション。ドラマチックな展開のストーリーと、操作性を追及した爽快なアクションが魅力的だ。



←手前にいるのが主人公のフェニックスだ。真紅の翼を広げ、自由自在に空を舞うことができる







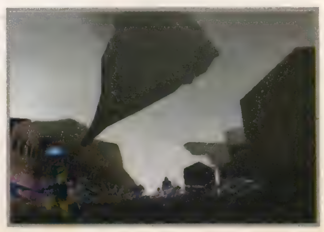
➡数多くの仲間と一緒に敵と戦う。シミュレーション要素もあるようだ



↑空中都市を襲撃するドラゴン。フェニックスと比べてもケタ外れの巨大さを誇る

現代に甦る空中古代都市で伝説の英雄と謎の破壊者との時空を超えた戦いが始まる





CAPCOM GAMECUBE ONLY 4

killer7

ニンテンドーゲームキューブ	
タイトル	キラー7
発売元	カプコン
発売日	2003年冬
価格	未定
ジャンル	アドベンチャー
プレイ人数	1人用

ディレクター：須田剛一
プロデューサー：三上真司



↑主人公のハーマン・スミス、6つの人格が持つ特殊能力とは一体どのようなものなのか？

車椅子の老人が主人公のハードボイルドアドベンチャー

主人公ハーマン・スミスは、車椅子に乗った老人。しかし彼は体内に6つの人格を保有し"神殺し"の異名を持つ殺し屋なのだ。そして彼の前に立ちふさがる"神の手を持つ男"クン・ラン。彼に触れられると、普通の人であっても暴徒と化してしまうという。クン・ランの手により暴徒化した集団があふれる合衆国を舞台に、2人の対決が幕を開ける。

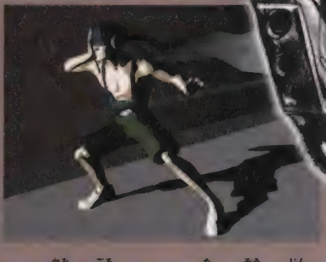


➡"神の手を持つ男"クン・ラン。ハーマンとの因縁の行き着く先には、何が待っているのだろうか

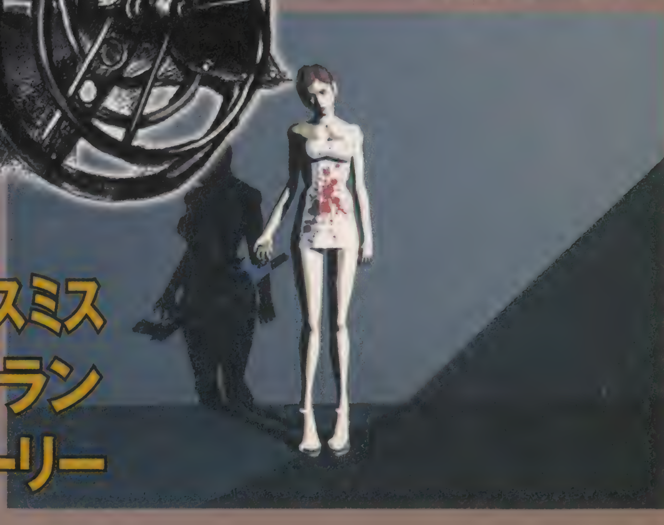










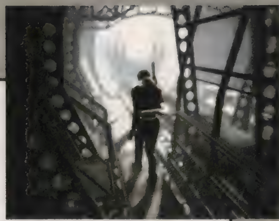


"神殺し"多層人格暗殺人ハーマン・スミス VS."神の手を持つ男"クン・ラン 2人の宿命を描くクライムストーリー

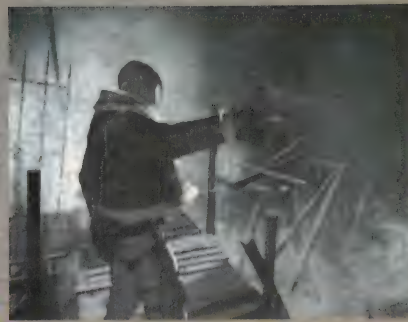
CAPCOM GAMECUBE ONLY 5

biohazard 4

ディレクター 柴田洋
プロデューサー 小林裕幸







ニンテンドーゲームキューブ	
タイトル	biohazard4
発売元	カプコン
発売日	未定
価格	未定
ジャンル	サバイバルホラー
プレイ人数	1人用

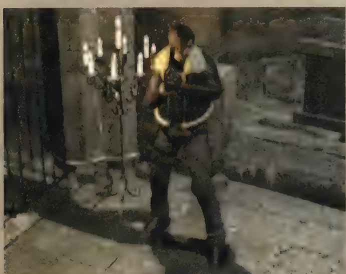
極限状態のなかで生き延びろ!!

『2』登場のレオンが主人公の人気サバイバルホラー最新作



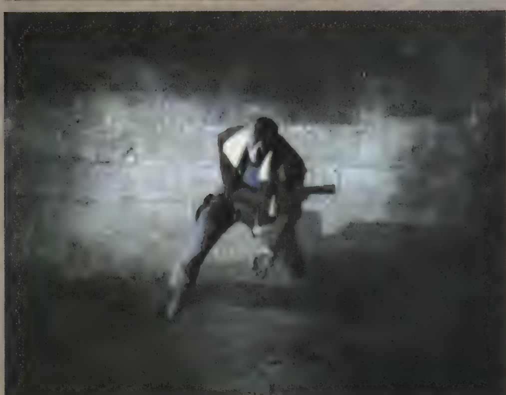
←今作の舞台のひとつ(?)「シアター」の全景。このように厳かで不気味なムード漂う場所を歩いていくのだ

GC独占供給の『biohazard』シリーズ。その最新作がついにベールを脱いだ。物語の舞台は始祖ウイルス発祥の地であるアンブレラの核心部分。主人公は『BIOHAZARD 2』の主人公レオン・S・ケネディ。かれが極限状態で生き延びるための「もがき」がテーマ。今度はどんな恐怖が待ち受けるのか…？











『BIOHAZARD 2』の主人公 レオン・S・ケネディが アンブレラの核心に迫る!!

任天堂公式Q&A 読者のギモンに答えます

任天堂の質問箱

にんてんどうのしつもんばこ　第82回



質問箱の読み方　読者からの質問を、編集部サオヘンが代表して任天堂関係者に聞く、このコーナー。回答は任天堂企画部のHさんです。

みなさ〜ん、『ゼルダ』の冒険を楽しんでますか〜?「残念ながら、まだ」っていう人、クリスマスプレゼントやボーナス、お年玉などで、なんとか手に入れて、「世界最高傑作」のゲームを楽しんでほしいと思います。さて、2002年最期の質問箱。なにやら、またまたビックリするような発表が近々行われるような動きも? さっそく企画部のHさんに聞いてみることにしましょう。

こんげつのナビゲーター

サオヘン　左尾昭典(さおあきのり)。ニンドリ編集長。1957年福岡県生まれ。2002年末のゲームライフは、『風のタクト』にどっぷり、『ポケモン』はじっくりという感じ。ホントはもっと、いろいろ遊びてーって感じ。

ハミダシ質問箱

今度の『ゼルダ』にはゼルダ姫やガノンは出ないの?（愛媛県・マヨサオリさん）

この号が出るころには、プレイしてる人はガノンのことはわかってるでしょうね。ゼルダ姫は…、どうなんでしょうね(笑)。(広報)

任天堂キャラクターずかん 33

CHARACTER DATA FILE — No.33

サリア

英名／Saria

読者の人気ランキングで、ゼルダ姫よりも上位の、5位に食い込むほどの人気ぶりを示していたサリア。『ゼルダの伝説 時のオカリナ』(1998年／N64)でデビュー。このゲームでは、リンクが目を覚まして最初に話す、コキリ族の幼なじみとして登場。終盤では「賢者」のひとりとして、世界を救う運命をたどることになるんだけど、『風のタクト』でも、意外なカタチで感動的に登場しているのだ。



こんげつのワンショット



「質問箱」の取材が終わって、任天堂の近くの通りで、「マリオカートアドバンス」のバスが信号待ちをしてるのに遭遇! このバスは京都駅と関西国際空港を毎日往復しているのだ

Question 1　「勝負の年」を振りかえる

2002年はどういう年でしたか?

神奈川県・ルピー長者さん

A　新体制がスタートしましたよね。

任天堂にとって大きなニュースは、社長だった山内が相談役に退いたことでしょうか。53年もの長い間、社長をつとめてきたわけですし、前社長の経営哲学は新体制でも継承されるとはいえ、その意味で節目の年になったと言えるでしょうね。ゲームキューブに関しては、春にヨーロッパでの発売がスタートし、年末にはお隣の韓国でも売られるようになりましたので、ワールドワイドな展開が本格的にスタートした年と言えるでしょう。ソフトについては、『マリオ』『ゼルダ』『フォックス』、それに『ポケモン』など、任天堂を代表するビッグタイトルが順調に発売された年でもありましたし、プロモーション面でも「多彩でつぶより」というテーマを前面に、「月刊任天堂」や「ニンテンドーブック」など、これまでになかったことを実現できた年でもありましたね。さらに、サードパーティさんとのコラボレーションが活発にスタートしましたし、そういったことが2003年には花開いていくものと確信しています。(広報)

2002年を振り返ると、任天堂ファンにとって残念だったことは、スペースワールドが開催されなかったことでしょうか。年に1度のお祭りを、2003年こそはぜひとも開催してもらって、僕らをビックリさせてほしいものです。



年の瀬の任天堂本社。この建物の住人たちは、2003年も僕らを楽しませてくれることでしょう。読者のみなさんにとっても、すばらしい年になりますように

Question 2 まだまだ何かある？

年末に大きな発表はありますか？

山梨県・デニおさん

A 2002年も残りわずかとなりましたね（笑）。

なので年内に何かを発表することは、おそらくないでしょうね。でも、それほど遅くないタイミングで、またいろいろなことを…（笑）。いつ、どのタイミングで、どんなことを発表するかといった話はまだできないんですけど、前から何度も言ってるように、まだまだアピールしていきたいことは山のようにあるんです。みなさんに、「ワッ！」とビックリしていただくようなことを準備していますから楽しみにしてくださいね。それに、まだどこにも発表していないビッグタイトルも控えていますし、2003年もソフト面ではかなり充実した年になると思っています。このゲームのことも、ホントは早く言いたいなあと思ってるんですけど、もう少しお待ちくださいね（笑）。（広報）

どこにも発表してないビッグタイトルって、何なんでしょうね？ まさか『MOTHER』？ それとも『マリオRPG』？ それともシリーズものではない、たとえば『キャベツ』とか？ 想像するとキリがないのだけど、広報のHさんは「たとえば○○のような」なんてヒントすら教えてくれないので、勝手に考えるしかない。年明け早々に、「お年玉がわりの新作発表！」なんてことにならないかな？



『キャベツ』とは6年くらい前に糸井重里さんが、本誌のインタビューで突然明らかにしたN64のタイトル。一度も画像が公開されることなく、うやむやになったままなのだ。キューブはGBアドバンスとしっかりつながる環境にもあるし、そろそろ発表を！

Question 3 ニンテンドーゲームキューブ

『風のタクト』がついに発売されましたね。

福岡県・チンクルJRさん

A どうです、すごいゲームでしょ？（笑）。

海の広さとか、トゥーンレンダリングならではの豊かな表現や、個性的なキャラクターなど、多くのみなさんに感動を味わっていただけてると思っています。このゲームは、メインのストーリー以外に、いろんなイベントが楽しめるようになっていますので、寄り道ばかりしてる人もきっと多いでしょうね。ところで、タウラ島のある場所で手に入る「写し絵の箱」のことは、みなさんご存じでしょうか？ これがあると、スクープカメラマンのような体験を味わえちゃうんですね（笑）。タウラ島のなかで、断られてるのに、ラブレターを何度も何度も出してる人がいる。その人を叱りつけなきゃいけないということで、証拠としてポストに手紙を入れる決定的瞬間を、「リンク、キミが撮ってこい」というわけで指令を受けるんです。そこで、ポストの近くで息をひそめて隠れていると、やがて人影が現れて、その決定的瞬間をパシャと撮るんですが、その緊張感たるや、まさに写真週刊誌のカメラマンになった気分！（笑）。指令はほかにもいろいろあって、そんなことをやってたら、妹を助けに行くどころじゃなくなっちゃうんですよね（笑）。開発者インタビュー（14ページ～）でも話が出ましたが、大海原を航海してると、いっぱい島影が見えるので、つい寄り道したくなっちゃうゲームなんです。だから今回、とくに言いたいのは、それだけ中味の詰まったゲームですので、焦らずに自分のペースでじっくり遊んでいただいて、『ゼルダ』の世界をたっぷり堪能してほしいと思っています。（広報）

「『時のオカリナ』には感動したけど、今回は絵柄がちょっと…」と読者ハガキに書いてきた大阪のCQさん、アナタは間違っている!!（本気）。『風のタクト』は、『時のオカリナ』に感動した人にこそ遊んでほしいソフトなのだ。それこそ友だちから借りてでもいいから、ぜひオープニングをじっくり見てほしい。そして、できれば中盤のステージまで頑張ってストーリーを進めてほしい。アナタはきっと、とある部屋で涙することになるはず。具体的な話はネタバレになるので書かないけど、騙されたと思ってプレイしてみて。お願いします！



1人でも多くの人に、「風のタクト」の感動を味わってほしい。いまプレイ中の人なら、この気持ちわかってくれるよね

Question 4 ニンテンドーゲームキューブ

2003年に出る最初のソフトは何ですか？

岩手県・山田章太郎さん

A 『ニンテンドーパズルコレクション』です。

このソフトはまだ発売日が決まってませんが、2003年最初の任天堂ソフトということになるでしょう。『ニンテンドーパズルコレクション』には、任天堂の代表的パズルゲーム、『ヨッシーのクッキー』『ドクターマリオ』、それに『パネルでポン』の3本のパズルゲームが1つのディスクに入ってるんですね。それぞれ4人まで同時に遊ぶことができるだけでなく、GBAケーブルでつなぐと、GBアドバンスのほうにダウンロードすることも可能なんです。これは「ジョイキャリー」と呼んでるシステムなんですが、カートリッジがなくても、それぞれのゲームをGBアドバンスで、いつでもどこでも楽しめるわけですね。すごくお得でしょ？（笑）。ただ、GBアドバンスで遊ぶ場合は、セーブをすることができませんが、スリープ機能がついてますので、いつでもやめることができるようになっています。さらに、ゲームキューブで遊ぶときは、通常のコントローラのほかに、GBアドバンスをコントローラにすることもできます。ですから、使いやすいほうコントローラで、高得点をねらっていただくといいかもしれませんね。（広報）

N64の時代には、海外で『ドクターマリオ64』などが発売されたものの、国内では任天堂のパズルゲームが1本も発売されることがなかったのだ。パズルゲームと言えば、一家に一本、胃薬のように常備しておきたいゲームの代表格。それが一度に3本も同時に名作パズルゲームがそろうなんて、ホント、いい時代ですなあ。





『ニンテンドーパズルコレクション』に収録されてる『ドクターマリオ』。これで遊んでいると、「スマブラDXコンサート」の名演奏を思い出しそう

ハミダシ質問箱

「裏ゼルダ」を商品として販売してください。（新潟県・アングラーリンクさん）

一度、予約キャンペーンでお配りしたものですので、あとで商品としてそのまま販売するようなことは現在考えておりません。（広報）

Question 5　ニンテンドーゲームキューブ

『ファイナルファンタジーCC』の続報はありますか?

神奈川県・鏑木勇太さん

A　GBアドバンスの画面が公開されましたよね。

もちろん、『ファイナルファンタジー』シリーズの1本ですから、1人で遊んでもじゅうぶんに楽しめるゲームです。さらに、GBアドバンスにつなぐことで、新しい遊びが体験できるようになっているんですね。たとえば2人以上で遊ぶ場合、それぞれのセーブデータを持ち寄ちよることなく、友だちが途中からゲームに参加してもすぐに遊べるようになってるんです。このようなことを言うと、「途中から入ってきても、ストーリーがわかるの?」とか「RPGなのに経験値はどうなるの?」といった疑問を感じる人も多いと思います。でも…(大きな声で)そこがこのゲームの新しさなんです!(笑)。『ファイナルファンタジーCC』は、まったくこれまでになかった新しいことにチャレンジしてるゲームなんです。そのあたりのことは、今後徐々にリリースしていきますが、たとえば、1人が油壺を敵に投げたあとで、次の人がファイヤーをやると効果的だったり、水をまいたあとでサンダーを使うと敵が感電するとか。そのとき自ずと友だちとのコミュニケーションが生まれてくるわけなんです。「オレ、こうするから、キミはこう闘って!」なんて、自然に声が出るようなゲームなんですね。(広報)

この『ファイナルファンタジーCC』だけでなく、『F-ZERO GC』や『スターフォックス』、それにカプコンの新作5タイトルなど、有力サードパーティが制作するゲームキューブソフトにも注目したいのが2003年。5月には恒例の「E3」が開催されることになっていて、その世界最大のゲームイベントで新作を発表するために、任天堂だけでなく多くのメーカーがビックリするようなゲームを、いままさに開発していることでしょう。そんなソフトが花開く2003年に期待!



任天堂ハードでは、シリーズとしては久しぶりに登場する『ファイナルファンタジーCC』。『マリオRPG』のコラボレーションの発表なんてこと、やってくんないかなあ

Question 6　2003年序盤の期待作

なぜ『メトロイド』をコミック化させたのですか?

和歌山県・早乙女らいむさん

A　新しい試みのひとつです。

『メトロイド』の、魅力的な世界観をできるだけ多くの人に、マンガを通じて知っていただきたいと思ったからです。それでマンガに連載するだけでなく、任天堂ホームページで「eマンガ」として読めるようにしたり、月刊任天堂でも紹介したいと考えてるんですね。連載してるコミック誌は、講談社さんの「コミックボンボン」と「マガジンZ」の2誌で、それぞれ読者層が違いますので、内容やタッチを変えたものになってます。「ボンボン」のほうは、ゲーム中では登場しない男の子がサムスと旅をする設定になってまして、「マガジンZ」のほうは、サムスの生い立ちを描いています。ゲームキューブ『メトロイドプライム』とGBアドバンスの『メトロイドフュージョン』はもうすぐ発売する予定で、GBアドバンス版をクリアすると、キューブ版でファミコン版『メトロイド』がプレイできるようになるという、お得な特典もついていますので、ぜひ楽しみにしてくださいね。(広報)

キューブ版『メトロイド』の「プライム(prime)」は「最上の」という意味。これはもちろん、ゲームキューブで最上の画質とゲーム性を表現できてるということなんでしょう。で、『メトロイドフュージョン』の「フュージョン(fusion)」は「2つが融合」するという意味で、サムスとこれまで死闘を繰り広げてきたメトロイドが融合したという衝撃的なストーリーに直結したタイトルのようです。2003年序盤の、最大の期待作の発売まであとわずかですぞ。



アメリカではすでに発売中の『メトロイドプライム』。向こうのCMをインターネットで見たんだけど、ハリウッドの映画CMのような大迫力だったのだ。映画化にも期待!

Question 7　ゲームボーイアドバンス

『ポケモン』の評判はどうですか?

東京都・りゅうさん

A　大評判ですね。

発売直後にミリオンを達成し、すでにダブルミリオンを超え、そこからさらに、どこまで売上げを伸ばすかということを期待しているところです。それで、調査結果を聞くと、けっこう年齢層の高めの方にも買っていただいているようなんですね。『ポケモン』はもともと特定の年齢の人たちに向けてつくられたソフトではないとはいえ、結果的に小中学生を中心にしたユーザーさんが多かったわけです。ところが今回は、中高生の方々の割合がとても増えてるようなんですね。もともと素晴らしいエンターテインメントというのは、子どもの頃に遊んだら、成長するに従って、いっしょにあがっていくと言われますよね。ポケモンはアニメやグッズなどいろんな展開を見せていますが、『ポケモン』本来のゲームの面白さをわかっている人たちが、今作もしっかり遊んでいただけてるということなんでしょう。本当に面白いものって、年齢は関係ないんですよね。(広報)

広報Hさんは、通勤電車のなかで、『ポケモン』の会話をしている大学生風の人たちに遭遇。彼らは電車のなかで取扱説明書を開いて、「今度の『ポケモン』は点字があるんだって。すげえな」なんて会話をしてたんだそうです。全世界で3兆円とも言われるポケモン市場。今後も、シリーズは続いていくと思うんだけど、そのうちサラリーマンの間でも、そんな会話が増えるようになるかも?

Question 8　ニンテンドーゲームキューブ

どうしてコントローラの新色にエメラルドブルーを?

北海道・五十嵐孝幸さん

A　最初からGCのカラー候補としてあった色なんです。

前にもお話ししましたけど、マーケティング調査ではシルバーの人気がとても高かったんです。でも、このエメラルドブルーも人気を集めた色だったんですね。昨年末にブラックとオレンジを発売するときも、この色のキュー

ハミダシ質問箱

『マリオパーティ』の売れ行きはどうですか?(三重県・日生統星さん)

絶好調ですね。11月上旬と、パーティゲームとしては早い時期に発売したのに、出だしがとても好調で、年末年始はもっとたくさん売れると期待しています。(広報)

ブを出すことを検討したんですが、もともとバイオレットが出ていて、同じ青系ということで、見送られたんです。ただ、カラーバリエーションを考えると、この色はとてもいい感じだということで、今回はコントローラのみを出すことにしたんです。やっぱりいろんなカラーがあると、お客さんの選択の幅も広がるわけですから、いいことだと思うんですよね。この色の人気が出れば、エメラルドブルーのキューブが登場することもあるかもしれませんね(笑)。(広報)

☞ 個人的には、『風のタクト』の発売を記念して「リンクグリーン」のコントローラを出して欲しかったところ(もちろん、タクトのおまけつき!)。でも、同じ商品でいろんなカラーが増えると、注文したり、置き場所が増えたりと、お店の人が大変なことになるんでしょうね。でも、欲しいな「リンクグリーン」。



エメラルドブルーのコントローラ。これで『風のタクト』の大海原を航海すれば、キミもシアワセに?

Question 9 ニンテンドーゲームキューブ

『Animal Crossing』を逆輸入して!

京都府・ルイージのしもべさん

A 英語の勉強になりそうですよね(笑)。

『どうぶつの森+』の英語版、『Animal Crossing』には、村のなかでおこるイベントなども、海外ならではのものが入ってたりしますし、その意味で「欲しい」という声が出てくるのはよくわかります。でも、日本版に対してお出かけできるわけじゃありませんし、海外版をそのまま任天堂が正式に国内販売するのは難しいでしょうね。ちょっと夢がない話で申し訳ないんですけど…。ただ、ファンの方にはいい話もあって、『どうぶつの森+』の続編をつくりたいという声がスタッフからあがってるんです。プロデューサーの手塚(卓志さん)の話では、このソフトでまだまだやりたいことがいっぱいあるというんです。『どうぶつの森+』は、発売から1年以上すぎたというのに、まだ遊んでいただいてる方も多くて…。そのようにたくさんの人から熱い支持を得ているソフトですので、今後は続編がまったく開発されないというのはあり得ないと思うんです。正式な発表ではありませんが、続報に期待してくださいね。(広報)

☞ 2002年も暮れようとしているこの時期、「森+ファン」にとって、ムフフないい話です。で、手塚さんの「まだまだやりたい」というのは、いったいどんなことなんでしょう? たとえばオンラインでお出かけできたり、自分でデザインした服を友だちにプレゼントしたりとか…。ちょっと停滞気味にも見える日本のオンライン状況を、『森+』で打破してほしいと思ったりするんだけど…。

Question 10 ゲームは遊ぶためにある

ゲームクリエイターは自分の作品で遊んだりするんですか?

徳島県・茶色い三連星さん

A やっぱりプレイするでしょう。

ゲームは1人でつくられるモノじゃないんですね。シナリオを書いたり、キャラクターやマップをデザインしたり、敵の動きを迫力のあるものにするプログラムをしたり、サウンドをつくったりと、いろんな専門家がたくさん集まって、1本のゲームはつくられるわけです。『風のタクト』の開発者インタビューの話にもありましたが、スケールの大きなゲームになると、自分の担当する仕事に専念することになって、ほかの人がつくったところがどうなってるか、ゲームのすべてを統括するディレクターのような立場の人でも、細かいところまではわからないことがあるようなんです。ゲームって、開発中はバラバラにつくられてますので、最終的に1本につなげて、それをプレイすると、開発者にとっても、ユーザーさんと同じようにとても新鮮な気持ちで遊べるようなんですね。それに自分がつくったソフトでも、発売日にお店に並んで購入するクリエイターも多いみたいですよ。(広報)

☞ 『風のタクト』の取扱説明書の31ページを開いてみよう(持ってない人、ごめん)。そこには、このソフトの開発に関わった100人以上もの人々の名前が並んでいる。また名前のところには、「プランニング」とか「デザイン」「プログラミング」といった、それぞれの開発者が担当した仕事内容が英文で書かれていて、ソフト開発の仕事が多岐にわたっていることがわかるようになっている。で、それぞれの分野で働く、いろんな人がアイデアを持ち寄ってきて、その結果、『ゼルダの伝説 風のタクト』という大作ゲームになっているのだ。今作のような、素晴らしいゲームをつくってくれた人たちに感謝!



「夫婦な関係のような」リンクとモリブリン。「?」の人は開発者インタビューを読んでね(14ページから)。ネタバレもないので大丈夫

ハミダシニュース

企画部Hさんの好きなゲームは何ですか?(神奈川県・かぽさん)

やっぱり『ゼルダ』シリーズですよね。『時のオカリナ』以降は、広報担当として深く関わってきましたし、いろんな思い出が詰まったソフトですから。(広報)



「任天堂の質問箱」質問大募集!

みなさんの任天堂に対する質問を送ってね。キューブやGBA、昔のハード、ソフトやキャラクター、CMの話まで、任天堂に関係のある質問ならなんでもOK。ハガキやファクスで質問を送ってくる場合は、1枚の紙に質問をいくつ書いてもいいのだよ。

あて先はこちら!!

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
ニンドリ編集部「任天堂の質問箱」係
FAXもOKだよん ➡ 03(3556)3287

任天堂の似顔絵箱



カプコンの三上さんと任天堂の宮本さん。2003年はカプコンの5タイトルに期待ですね(千葉県・コスモスさん)

ホッホーイ！ホッホーイ！ ぷらすになって、新スタート！

どうぶつの森+ 村じまんフェスタ+

広めよう『森+』の輪 Vol.11

作品募集中！

みんなで『どうぶつの森』を楽しもう！みなさんの村の様子を、紹介&募集しています。海外版の森も紹介！

朝起きてみたら、窓の外は雪景色！…『森』じゃなくて、東京の街が！『森』では、「明日は雪がつもります」との警報が出ていました。『森』より1日早く積もったわけですね。惜しい&ビックリです。

さて、今回は10、11月に送られた作品から、いよいよたぬきち賞を発表します！ 惜しかった人も、出しそびれた人も、次回の挑戦、お待ちしてます。

ゆきだるまづくり

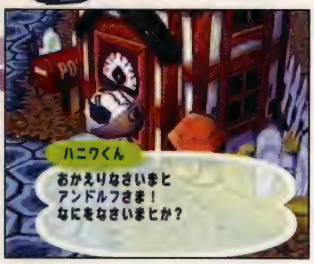


というわけで、おやしろに行ったついでに雪だるまづくりをしてみました。キレイに作るのって難しい…。これでカンベンしてほしいズラ。翌日には、すっかりなくなってしまったんですけど。

たぬきち賞

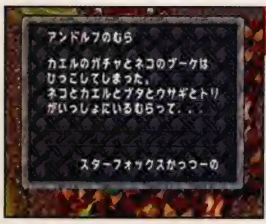
愛知県／中村友香さん





見事、たぬきち賞に輝いたのは、「村じまんvol.8」で紹介した『ベノム村のアンドルフ様』です。おめでとうございます&楽しい作品をありがとう！

それにしても12才の女の子がアンドルフ様って…渋い。



主人公に深い？ 設定！

『スターフォックス』が元になっている、ベノム村のアンドルフ様の生活ぶり。おてがみなどを使って解説を入れてくれたのもよかったです。住民にも設定が？ やっぱりブタは部下なんでしょうか。



小ネタもりだくさん

家具やマイデザインはもちろん、ミュージック、日記帳などをフル活用してくれました。ファミコン家具「ドンキーコング」で、猿に刃向かった男がいきなり即死……という小ネタも。



一風変った不思議なネタ

おでかけ中のはにわ顔も、立派なキャラクターに仕立て上げ！ はにわのじょおうサマだって。わかりやすく編集してあったのも好印象。こだわりの村に、更に磨きをかけてください！

トロピカル村レポート！

滋賀県／ソフィア（羽緒アルジ）さん

以前、レポートを送ってくれたアルジさん。今回はビデオ（無事に録画できてよかったです～）で送ってくれたので紹介します。

レポートは、「ダンガン：鳥族、シブい。めいっこオモイのステキな方」「キザノホマレ：タンスがくさい。前髪がポイント」といった住民紹介が楽しいです。さらに住民たちの友好関係図（右）なんかも(笑)！

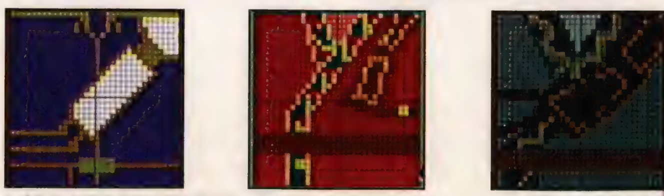




↑おやしろのまわりにお花がズラ～リ。緑の季節がよく似合います



↑洗い場をちょんちょんさわると、包丁使ってるように見えます。料理でお忙し！



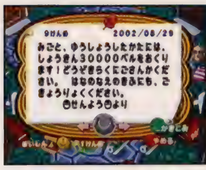
↑『ＦＥ 封印の剣』の弓兵達の服。左から、ウォルト(パレット3)、スー(パレット10)、シン(パレット8)のです。他にも、ロックスターな服、マフラーの服などが

他にもこんな作品が届きました♪



みんなで遊んでる！

「村じまんvol.8」のミントCOOLさんのカラフル村。家族でにぎやか楽しそう。ぜひ今度はみんなで応募してね。写真ははにわコンサート控え室。



自分の村ならでは！

「村じまんvol.9」掲載、さやQさんの村では、村の1周年記念としてフラワーコンテストを実施予定。結果もぜひ教えてくださいね。



お母さんの手作り！

「村じまんvol.8」掲載、青森県(間違ってましたゴメンナサイ！)の伊藤梨花さんの作品。ハギレを再利用した環境にも優しいラグ。細かい所まで作られています。





他とはひと味違った小ネタ作品を送ってくれた人や、追加作品を送ってくれた人もいました。今回たぬきち賞を逃してしまった人も、ぜひまた送ってください。これから送ろうとしている人も、負けずに頑張ってくださいね。　追伸：静岡県のさとう広たか君、マジックで上から書いていない状態のものがあると嬉しいです。

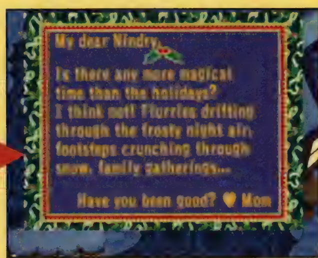
海外版の『森+』『Animal Crossing』

12月の終わりから年明けは、ホリデーシーズン！　イベントがいっぱいです。順番にお伝えしていきますね。

住民紹介はクリスマスにちなんでターキーならぬチキン…じゃなくて、ニワトリさんです。



↑黒鼻のトナカイ、ジングルさんが訪れます。ホリデーシーズンの始まり！



↑母からの手紙。家族そろってこの時期を過ごしたかったんだろうなぁ…





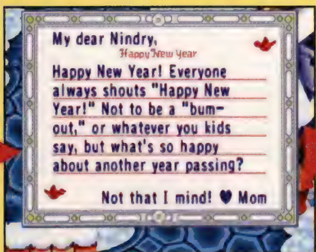
↑カウントダウン。年明けの瞬間は、お気に入りのどうぶつさんと過ごしたいですね



↑花火とクラッカーで新年を迎えます。大きな音で悪魔を追いやる風習なんだって



↑そういえばカウントダウンの時に、村長さんからノイズメーカーをもらいました



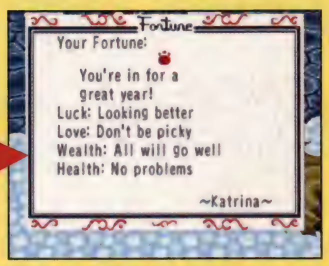
↑お正月に届いた母からの手紙。謹賀新年印の便せんではありませんが、お年玉付き



↑噴水にコインを投げ入れてお祈りしています。順番、順番…



↑巫女姿ではない、ハッケミィ(Katrina)さん。呪文はこうなってるんですね



↑おみくじの結果はこんなかんじ。いい年になりますように！

おまけの森



『どうぶつの森』なクリスマスツリー、なんてやってみました。いかがでしょう？

賞品はゲームキューブバッグ！レアすぎてヤバくない？

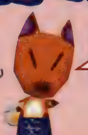
●村の様子を、ビデオや写真に撮って送ってください。

デザイン、部屋のレイアウトはもちろん、家族で楽しく遊んでいる様子などでもオッケー。「こんな風に遊んでるよ！」と自慢できるようなもの待ってます。

●おうちや町で見かけた森っぽいモノを写真に撮って送ってください。

その他、手作りな森なんかもいいですね。アイディア次第で何でもアリですよ〜。

毎月ひとり、たぬきち賞を選出します。賞品はゲームキューブバッグ！また、掲載された方全員にスターフォックスアドベンチャーのTシャツを差し上げます。しめきりは月末必着です。作品の返却はできません。



こちらの賞品、なくなったらそれまでなんですわ。いまのうち でっせ、ダンナ！へっへっへ



あて先

〒102-0083
東京都千代田区
こうじ町4-2
第二こうじ町ビル8F
ニンテンドードリーム
編集部
「村じまんフェスタ」係

ふふん、大晦日のカウントダウン、ちゃんと起きていられるかしら？　あら、いつもゲームで夜更かししてるの？　お肌荒れちゃうわよ、なんやん。



※画面写真は読者からのビデオ投稿を撮影したものです。実際のゲーム画面よりも画質が落ちていることをご了承下さい。



●ポケモンファンのための情報ページ●

トランセル種市 PRESENTS!

ポケモン堂 赤

NO.00011

今年最後となる「ポケモン堂」はイベントにグッズと内容充実。続きが気になる「ポケモンエピソード」は完結するのか？　それとも年を越すのか？　気になる人は早速チェックだ！

トピックス　次世代ワールドホビーフェアにて秘密のどうぐがもらえる!?

2003年1月19日から全国4会場で開催される「次世代ワールドホビーフェア」にて、『ルビー・サファイア』のカートリッジを持っていくと先着で「むげんのチケット」というどうぐがもらえるぞ。この「むげんのチケット」を入手すると、ある貴重などうぐを持つポケモンに遭遇できるとか!?　詳細がわかり次第また報告するぞ！





↑➡会場でチケットをもらうと、トウカジムのジムリーダーでもあるパパの元に届くようだ

1日先着5000名様に配布！

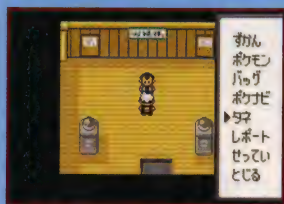
次世代ワールドホビーフェア会場では、1日先着5000人に配布（1人につき1回まで）。右記の条件を満たしたカートリッジとGBA本体を持って会場へ足を運ぼう。



↑全国のポケモンセンターでも2月3日～3月2日までの配布が決定したぞ

ポケモンセンターでも2月から配布

＊ 以下の条件を満たしてホビーフェアへ ＊

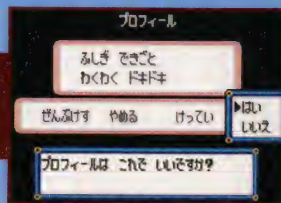


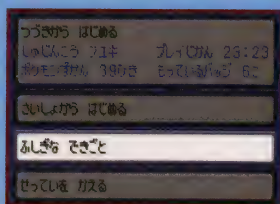
① バッジを5つ集める

ジムリーダーを倒した証である「リーグバッジ」を5つ以上集めよう。ちなみに5人目のジムリーダーはセンリ。主人公のパパでもある。バッジの数は、スタートボタンのメニューから自分の名前を選べば確認できるぞ。

② プロフィールを入力する

バッジを5つ集めたら、トウカシティのポケモンセンター1階に行き、パソコンの横にいる人に話し掛けよう。プロフィールを聞かれるので、「ふしぎ　できごと　わくわく　ドキドキ」と間違わずに答えよう。





③「ふしぎなできごと」を出す

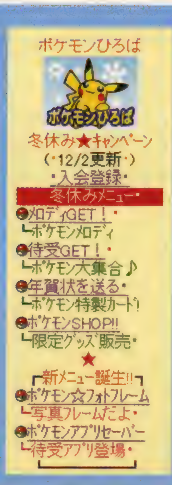
プロフィールを入力すると、「ふしぎなできごとクラブ」のことについて教えてもらえる。ここでレポートし、ゲームを再スタートさせるとタイトル画面のあとに、「ふしぎなできごと」の項目が追加される。この表示が出れば準備OK！

携帯電話　「ポケモンひろば」冬休みキャンペーンを実施！

携帯サイト「ポケモンひろば」では、12月2日～2003年1月13日の期間中、「ポケモン画像ゲット」以外にもさまざまなコンテンツが登場。また『ポケットモンスタールビー・サファイア』のスペシャル画像がゲットできるので、アクセスしてみよう。

アクセス方法

i-mode：	メニューリスト→待受画面/iアプリ待受/フレーム→アニメーション/マンガ→ポケモンひろば
JSKY：	Jスカイメイン→キャラクター・画像→キャラクター→ポケモンひろば
EZweb：	音・画像をゲット→待ち受け画面→キャラクタ→ポケモンひろば







おもなコンテンツと期間

①着信メロディゲット　②待受け画像ゲット　③ポケモンのかわいいグリーティングカードを送信　④ポケモングッズのお店がサイト内にオープン　⑤ポケモングッズが当たるプレゼントコーナー　など（12月25日まで）



ビデオDVD 今年の劇場版の長編も登場！



この夏公開された劇場版ポケットモンスター「水の都の護神 ラティアスとラティオス」が早くもビデオ・DVDで登場だ！

・カラー約75分
・12月20日（金）よりセル&レンタル開始
（販売用）
VHS：3800円 DVD：3980円

レンタル&セル 同時に好評リリース中！

イベント ポケモンセンター初売り情報

2003年のポケモンセンターも、年明けから見逃せない。トウキョー、オーサカ（1月3日～5日）、ナゴヤ（1月2日～4日）とそれぞれの店舗で期間中に買い物をした人を対象に、先着で1000名に「2003年新春記念キーホルダー」がプレゼントされる（非売品）。うれしいお年玉だ！



↑また各店舗でポケモングッズのお得な詰め合せ「ハッピーバッグ2003」も販売される（3000円）

今年はナゴヤ店も！

不定期連載コラム ポケモンエピソード ピカチュウの中身は？③

「ポケモンリーグ」初収録を前に緊張するトランセル種市。番組内で登場するピカチュウの着ぐるみの中に同僚の編集部員Kが入り、困ったときにアドバイスを送るという画期的な作戦を思いつく。はたして番組プロデューサーを説得し、2人で収録に挑むことができるのか？

プロデューサー（以下P）「じゃあ、その同僚の着ぐるみの経験者連れてきてよ。動き見るから」

編集部員Kはもちろん経験者ではない。是が非でも採用させるためについた、私のウソである。

タネ「じゃあ、着せて連れてくるんで、チョット待ってください」

急いでKとピカチュウの元へ。

タネ「一応経験者って言っておいたから、それっぽい動き見せといてよ！ ジャンプとかして…」

K「…お前、これ見てみろよ。足すげー短いし、歩くのもやっとだぞ、この形状だと。でもそれなら誰が着ても同じってことだから、意外に合格するかもしんないな」

急いでプロデューサーの元へ。Kのピカチュウはプロデューサーの前でチョコチョコと動き回り、尋常じゃない速さで手を小刻みに振り、スタッフの爆笑を誘った。

P「動きはまあまあだな。スタッフの人手も少ないし、この兄ちゃんに甘えるとするか。種市も後ろに知り合いがいたほうが、少しは気が楽になるんじゃないか？ お前スゴい顔色してるぞ、ちゃんとメイクしてもらえよ！」

この日から私と「編集部員K」の1人&1匹が登場する新コーナー「ポケモンリーグ」が始まりました。初登場から約半年間は、彼との二人三脚で解説しており、今でも彼には感謝しています。本番中のやりとりはまた次回にでも。

月2回刊 ポケモンセンターだより

●ポケモンセンタートウキョー●
東京都中央区日本橋3-2-5 川崎定徳ビル1F ☎03-5200-0707
●ポケモンセンターオーサカ●
大阪市北区中崎西2-4-12 梅田センタービルB1 ☎06-6373-8080
●ポケモンセンターナゴヤ●
名古屋市東区東桜1-11-1 オアシス21 ☎052-950-0758
●ポケモンセンターオンライン●
http://www.pokemoncenter-online.com

ポケドールに新ポケモンが追加！

手触りがたまらない人気シリーズの「ポケドール」に、『ルビー・サファイア』に登場する新ポケモン、アチャモ、キモリ、ミズゴロウの3匹が早くも登場！ GBAの画面でしか見られなかった3匹の立体的な姿を確認できるのだ。



←1月2日から各店舗に登場。価格はそれぞれ900円

後ろ姿はどうなってるの？



アチャモ キモリ ミズゴロウ

いたずらピカチュウシリーズ 小物も充実

前号、紹介した「いたずらピカチュウ」シリーズに新アイテムが登場。和風の食器だけではなく、このような小物も充実しているのだ。部屋の家具とピカチュウの足跡をモチーフにした温かみのあるデザインは、部屋の中でどんなものにもマッチしそう。

ボックスティッシュカバー



↑意外に和風か？ 価格は900円

座ぶとん



↑枕にも使えそう…。価格は1900円

マルチカバー



↑テーブルにも合うかも。価格は2500円

充実のラインナップ

生活雑貨に食器類と、バリエーションに富んだアイテムがリリースされるこのシリーズ。アダルトな人はシリーズで揃えて、部屋の中を「いたずらピカチュウ」だらけにすることも可能か。



CAPCOMANIA
カプコマニア

VOL.10 カプコン応援ページ!

カプコン&ニンドリのコラボ連載企画ページ。質問やイラストも募集してます!

大阪カプコン探検記 職人の工房

今回から始まった新コーナー。大阪にあるカプコンの開発現場を通して、クリエーターの素顔に迫る!!

「カプコンの神髄はなにわ魂にあり!」と神の啓示(!?)を受けた本誌編集者ケイ大佐は、大阪はカプコン本社へと向かった。次々と斬新なソフトを世に送り出すカプコン。そんなゲームは、どのような環境で、どんな人たちが作っているんだろうか? この企画を通して、クリエーターの素顔に迫ってみようじゃないか!! 第1回目は、建物の内部探検から開始だ!


本社ビル

本社は大阪!! なにわ魂炸裂なのだ

職人の工房　カプコンの常識CHECK!!


受付

←本社ビルには、総務部や経理部などのみなさんがお仕事をしています


ロビー

←本社ロビーの談話スペース。落ち着いた雰囲気です。座っているのは特集に登場している、第四開発部の皆さん


研究開発ビル

研究開発ビルは18階建て。ココだけで生活可能な充実の施設を完備!!

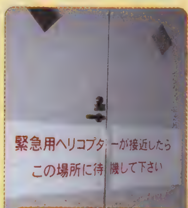
職人の工房　カプコンの常識CHECK!!


開発室

←カプコンのゲーム開発は、ほとんどこのビルで行われている。写真は第四開発部の開発現場


トレーニングルーム

←午後6時を過ぎると、開発者達が汗を流しにやってくるのだ



ヘリポート

←屋上にはヘリポートも! 緊急って…バイオハザードか?


CD機

←キャッシュディスペンサーもあるのでとっても便利


資料室

←百科事典、写真集、漫画に絵本。映画やテレビ番組の録画ビデオなど、映像資料も充実


理髪店　アキラ

←地下には理髪店も。社員は給料天引きでカットしてもらうことができる。ただいま、クリスマスキャンペーン中のため、美容師さんはサンタコスプレ中!


社員食堂

←事前に朝食や夕食を社内ネットで予約することもできるのだ

チャーボ



↑社内の至る所に置いてある、携帯電話の急速充電器「チャーボ」。これもカプコンの製品なのだ

数々の施設にビックリ。編集部にも欲しいよ、トホホ。でも裏を返せば、忙しい時には家に帰らなくても会社でカンヅメできちゃうっていう環境なんだよね。

次回からはキューブで新作発表をした、あの第四開発部の現場を中心にお届けしていきます!

お便りのあて先　カプコンゲームのイラスト、カプコン広報の萩原さんへの質問、このページでやってほしい企画などを募集しています。他にもコーナーへの感想など、どしどしお手紙を送ってください。お待ちしています!!

〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「カプコマニア」係 まで

ケイ大佐の不定期連載 Vol.01 なにわ珍道中

せっかくカプコンの取材で大阪に行くんだから「何か大阪のコラムでも書いてみよう」と、いうだけの動機で連載開始。「なにわ珍道中」略して「なに珍」である。少々下品な響きだが、芸人魂を伝える(!?)にはいいに違いない。
大阪の研究開発ビルに取材に行ったのはこれが初めてではないのだが、ここまで色々と施設を見学させていただいたのは今回が初めて。駐車場からポルシェを出している三並さん（第3開発部部長）に出会ったり、加藤さん（『デッドフェニックス』ディレクター）のBMWが止めてあったりしたのにも驚きを隠せなかったが、なによりも充実の施設にビックリ。しかし、お気づきだろうか？ あれだけの施設があっても、宿泊できる場所はないことに。仕事が佳境になると、帰れなくなるコトなんてザラのハズなのに、なぜ無いのか？
おそらく、わざと作らなかったのだろう。あくまでも勝手な想像だが、あれだけの施設がある上に、宿泊施設まであると本当に会社に住んでしまって、家に帰らない人が続出するからであろう。我々、編集者も同じだが、シメキリ前は家に帰れず、会社に泊まることが多い。ただし、その場合は「寝心地の悪い場所で仮眠を取る」ことになる。もしも、寝心地のいい場所があったら…。ちゃんと家に帰ろうね、メリハリ付けて仕事しようね、ということだろう。開発者達は、今日も自前の寝袋を広げ、机と机の間で窮屈に寝ていることでしょう。

とことんカタンね！ Catan

Catanとは？
カプコンより発売中のドイツ生まれのボードゲーム。簡単なルールながら、高い戦略性が楽しめる。じわじわと日本を席巻中。

最新情報その1 「Catan in 苗場」 雪山にCatan の花が咲く!?

2003年1月1日（水）～3月31日（月）までの間、苗場スキー場の「苗場プリンスホテル」では、客室ルームサービスで「Catan」の無料貸し出しを実施。外ではスキー、中ではCatanを楽しもう!!

●苗場プリンスホテル　新潟県魚沼郡湯沢町三国　Tel：025-789-2211

最新情報その2 「Catan TV」 放送開始

インターネット上のTV「インプレスTV」にて、Catan専門の番組「Catan TV」の放送が決定! 第1回目の放送には、カプコンの岡本吉起専務を初め、Catanフリークの人たちが集う予定だ。

●Catan TV ［ http://impress.tv/ ］　放送開始日時12月25日（水）
隔週水曜日23：00～23：15（オンデマンド随時視聴可能、視聴は無料）

最新情報その3 「Catan がカラオケルームで!」 BIG ECHO とタイアップ

カラオケルームチェーン BIG ECHO でCatanの無料貸出サービスが開始される。当初は、BIG ECHO 渋谷店で2003年1月下旬よりスタートし、全国展開も予定している。インストラクションVTRや、店員による質疑応答も受け付けるそうなので、初心者も安心!

●BIG ECHO スクエア渋谷店　渋谷区宇田川町24-10　横田ビル2F

携帯電話もカプコンづくしでキメちゃおう! ケータイ マニアックス

着メロ＆待ち受け画面からオリジナルゲームまで

J-PHONE / vodafone 専用Java™アプリ『鬼武者 逢魔之章』

『鬼武者』シリーズのJavaアプリ版がアクションRPGとなってJフォンに登場! 携帯電話版でのオリジナルシナリオが展開し、全7話で構成されている。
織田信長の家臣、六朗太は、謀反を起こした信長の実弟、信行の城へ潜入する。しかし、そこには見たこともない化け物が!! 信行謀反の真相とは…!?



鬼武者 逢魔之章

アクセス方法
●J-フォンメニュー⇒Javaアプリ⇒ゲーム⇒アクション・シューティング ⇒鬼武者 逢魔之章
料金：月額300円（別途通信料金がかかります。）
対応機種：J-SKYパケット対応機（51シリーズ専用）



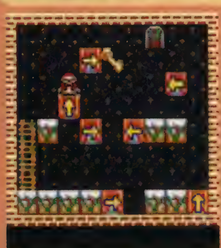


J-SKY の期間限定 Xmas バージョンアプリを特別配信

一度購入すれば、月額料金なし、通信ナシでずっと遊ぶことができる、Xmasバージョンのアプリを、期間限定（～12/25まで）で特別配信中!!

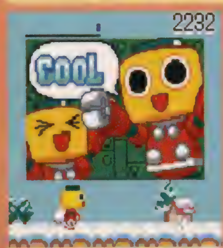
アクセス方法
●J-フォンメニュー⇒What's New メイン⇒クリスマス特集⇒クリスマスゲーム特集⇒Xmas CAPCOM
料金：1ゲーム=100円（従量制）

パズル魔界村 クリスマスバージョン



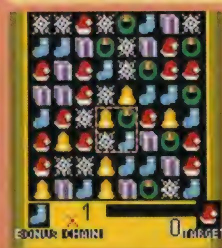
←サンタになったアーサーが活躍するパズルゲーム。鍵を拾って扉を開けて、お姫様に会いに行こう！

コブンが飛ぶん？ Xmas



←雪の街を駆けめぐり、ジャンプで谷間を飛び越えろ！ 親指ひとつで遊べる簡単操作のアクションゲーム

ぷちぐる de Xmas



←ぐるっと回してぷちっと消す、ハマリ系のパズルゲーム。同じ図柄を縦横斜めに4つそろえて消すのだ

新しいセガを知る、聞く、遊ぶ企画満載ページ



セガ魂（仮称）

SPECIAL THANKS
SEGA®

キカク No.1 セガを応援するどころか全力で戦う型破り企画!!

アイアイで挑戦!! セガ破り

『スーパーモンキーボール2』のパーティゲームの中から毎号1本を選んでセガの開発スタジオと対戦していくこのコーナー。残すパーティゲームも今回を入れあと2つと大詰め。これまでの対戦成績は、編集部の4勝6敗。初戦5連敗の悪夢を抜け、なんとかトントンに。今回はいつもの編集部高島と、前回攻略記事を担当したマッスル・イガリンが、一路セガへ!!

セガ破りのオキテ

原則的に編集部2名対開発スタジオ2名で対戦。編集部が勝った場合、各社の看板を頂く。無理なら看板グッズを。負けたら、開発スタジオのリクエストに対応。

今回のお題となるパーティゲームは・・・ モンキービリヤード2

4種類のゲームでクールなショットを決めろ!!



←最大4人でちょっとアダルト気分で楽しめるのだ

ナインボール、ゴーキュー、ローテーション、エイトボールと4種類のゲームが選べる本格派。手玉の軌道が予めわかるガイド付きでプレイすれば、初心者でもすぐに楽しめる親切設計になっている。



ポケットと落とす球を直線で結んで狙うのがコツ

←Cスティックで視点を変えながら、球の軌道を確認してプレイしよう

今回のお相手は 中裕司さん率いる ソニックチーム

『ソニック』の生みの親、中裕司さん率いるソニックチームから、今回は西山彰則さん&武田真理子さんが参戦。ゲームは「ゴーキュー」で2セットの合計点を競うルールで対戦開始。攻略本を読んで練習を積んだというマッスルが独走かと思いきや、ミスを連発。またソニックチームの連携プレイで1セット目は最下位に。しかし2セット目は手堅いプレイを守り、さらに高島の2個落としラッキーショットにより、編集部が逆転勝利!!



ソニックチーム対戦メンバー

西山彰則さん



↑『ソニックアドバンス2』の開発、『PSO』のシナリオなどを担当

武田真理子さん



↑セガのソニックチーム担当広報。心のベストゲームは『ナイツ』

↓対戦は初心者にもやさしいガイドありでプレイ。しかし、4人ともなかなか球を落とすことができず、1セット目はまったりした対戦に





↑1セット目を落としたマッスルがこの真剣プレイで健闘、ソニックチームのミスを誘う。勝負を決めたのは高島の適当なラッキーショット!

News あの『ナイツ』をジョイキャリーでダウンロード

12月19日より『PSO』で配信中のオンラインクエスト「夢からの使者」をクリアすると、右の写真のナイツが登場。キーアイテム「NiGHTS - SCORE ATTACK -」がもらえるぞ。これを持って「パイオニア倉庫」を受けると、GBAのジョイキャリー用ミニゲームをダウンロードすることができる。今すぐチェック!!



今回もお宝GET成功です!!

今回は全長100センチの特大サイズのソニックアドバンス2の店頭用パネル（1名）と、これからの季節にぴったりな、フリースブランケット（5名）をプレゼント。欲しい人は希望する賞品名を書いてP180のあて先で、「せがたまST」係まで。締め切りは1月6日必着。



フリースブランケットと販促パネルを1名に!!



開発スタジオ
現場インタビュー

ソニックチーム

セガの看板キャラ『ソニック』を生み出し、任天堂ハードにも非常になじみ深くなったソニックチーム。対戦後、セガ本社内にあるソニックチームのオフィスに移動し、西山さんからお話をうかがいました。

―― 任天堂ハードにソニックが登場してちょうど1年になりますね。

西山 キューブとGBAでソニックを出してから、ファンの年齢層がかなり下がったんですよ。これまではセガのコアユーザー層が中心だったんですね。でも最近のイベントを見ていると、確実に小さな子が遊んでくれてるんだなって実感しますよ。もともと小さい子にも遊んでほしいと思って作ってきましたから、勇気づけられるし、任天堂のハードに出して良かった、と思っています。

―― ソニックは2003年で12年目を迎えますけれど、昔と比べると、だいぶ姿がシャープな感じになっているようですね。

西山 メガドライブの後期に、可愛くしようと丸くなりすぎた時期があったんですね、見た目もやさしい感じに。でもドリームキャストで『ソニックアドベンチャー』を作るときに、ソニックってもっとクールで、とんがったキャラだったんじゃないかっていう話があって。それで、初期のとんがった感じの、クールでかっこいいデザインに戻したんです。

―― 今回の『ソニックアドバンス2』ではクリームという新キャラも登場しますね。

西山 もともとGBAの前作でエミーという女の子キャラがいたんですが、じつは操作がいちばん難しかったというのがあって。もうちょっと女の子も遊びやすい、初心者向けのキャラを作ろう、ということになってクリームが生まれたんですよ。

―― 今回もワンカートリッジで4人同時プレイができるんですね。

西山 ソニックチームのGBAタイトルは、すべてワンカートリッジプレイに対応させる予定なんです。たぶん、最初から4人が同じゲームを4本持っていることなんて、あまりないじゃないですか。だから優先すべきはワンカートリッジで、それに興味を持ってもらって買ってもらえればいいな、という思いがあるんですよ。

―― 通信系の新しい技術は率先して取り入れてますよね。GBAケーブルを使った「チャオのプチガーデン」、ジョイキャリーでネットからGBAにダウンロード…。任天堂より先に実現しちゃってるものもありますが。

西山 社長の中が、他がまだやっていないような新しいことが大好きなんで、絶対やろう、ということが多いですね。

―― 中さんはイベントで会場にさりげなくいることも多くて、よくユーザーさんとお話されているところを見かけますね。

西山 イベント系は必ず見に行っているようです。秋葉原なんかもチェックしたり。やっぱり直接様子を見たり。話を聞いたほうが早くて確実じゃないですか。

―― ソニックの10周年記念パーティのとき、すべての来場者のテーブルを回って一人一人にご挨拶されていたのが印象的でした。中さんの人柄からか、ソニックチームはユーザーとの距離がすごく近いですよね。

西山 ドリームキャストのときの話なんですけど、『PSO』でネット上でユーザー同士の結婚式をしたことがあったんですよ。「今日は結婚式だから」って、会議室にハードとモニターを並べて、みんなでお祝いしたこともありますね。そういえばこの間『PSO』をきっかけに国際結婚したカップルから子供が生まれましたって報告もあったんですよ。



↑2D史上最速のスピード感がウリの『ソニックアドバンス2』

広報・武田さん（以下武田） 最近ではファンの方からチャオの絵本が届きましたよね。

西山 ネットでチャオのBBSがあるんですが、その中で投稿された物語を本にしてほしいっていうメールを頂いたんですよ。でもできないので、すみません、という返事を出したら、じゃあ「私が作ります」って。しっかり製本までした絵本を作って頂いて…。感激でしたね。

―― ソニックの新作の予定は？

西山 いまラインナップに挙がっている『ソニックアドベンチャー1』がありますね。キューブではいきなり2だったので（笑）。それからまだ正式には言えないんですが…。

武田 じつは年明けにソニック関連のタイトルを発表する予定なんですよ。『アドベンチャー1』以外にも1本ありますよ。

―― 前号でウェーブマスターの佐々木朋子さんとも話題になったんですが、サターンの名作『ナイツ』は新作の予定はないんですか？

西山 『ナイツ』は元の作品の完成度が高くて、開発者のこだわりも強いだけに、余程のものでないと開発のラインに乗ること自体が難しいんですよ。いろんな人間の個性で派生してきた『ソニック』とは逆のケースで、開発者の研ぎ澄まされた感性が大事な作品なので。新作を希望するユーザーの方の声は本当に多くてありがたいのですが…。

武田 続編というわけではないんですが、ちょうど『PSO』で『ナイツクエスト』（くわしくは左ページを参照）が配信されるんですよ。こちらもオススメですので、ぜひ。

―― 最後に、読者にメッセージをお願いします。

西山 ソニックを2本発売したばかりですが、今後も続々ソニックのタイトルを準備していますのでお楽しみに…。個人的には、ソニックと並び立つような新キャラクタを作っていきたいと思っていますので、よろしくお願いします。

これまでのタイトル

ソニックアドベンチャー2バトル

キューブ参入第1弾のアクションアドベンチャー。移植にあたって対戦部分が強化されている。



←第1作の移植も決まって

ファンタシースターオンライン エピソード1&2

キューブ初のオンライン対応RPG。ネット上を通じてパーティを組み、冒険することができる。



←キューブではオフラインプレイの割合も高いとのこと



←これはソニックチームのiアプリ専用ゲーム「アミーゴくんのどきどき相性チェック」。くわしくは次号で…

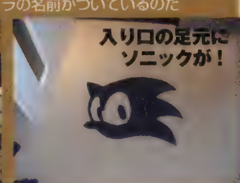
特別公開 ソニックチームOFFICEスナップ集!!

6月に新装引越したとのことで、とにかくキレイ!! オシャレで開放的な各会議室には、ソニックキャラの名前がついているのだ









マリオ親衛隊

イラストの高層雑居ビル



ジングルベルの清しこの夜が終わったら、いよいよ2002年も終わりです。みんなにとって、今年はどんな年だったかな？ あんなことや、こんなこと、今年起こった色んな出来事を振り返りつつ、02年最後のしんえいたいをお送りします！「ニンドリャー」にとって03年も素晴らしい年でありますように。

イラスト：記村 隆鶴



◆プレイするまではゾンビはあまり好きではなかったのですが、プレイしたら好きになりました（笑）」だって。好きになったか…

石川県／天然裕子さん



◆『風タク』の『時オカ』プレゼントキャンペーン。みなさん無事にゲットできました？ 俺なんて予約に行く時間もなく…（涙）

愛知県／星井みかんさん



◆『ファイナルファンタジータクティクスアドバンス』。発売されてきたソフトの中でも、このタイトル名の長さはかなり上位だね

大賞 和歌山県／真咲ねむさん



◆キューブユーザーの半数以上が持っていると思われる『スマDX』。いろんなキャラがいて楽しいんだよね

大賞 岩手県／草野りっくさん



◆ニヒルにびしっと決めているファルコ。『スタフォADV』に出演するかどうかも話題になったね

栃木県／あちひろさん



◆ホントはお題宛のイラスト。タイトルは「逆裁クリスマス」だって。真宵ちゃんと春美ちゃんに囲まれたナルホド君です

大賞 栃木県／夢之助 将軍



千葉県／小森あんずさん

◆『スマブラDX』のプリンとマルス。発売一周年を過ぎたソフトだけど、02年も最も投稿の多かったソフトかも



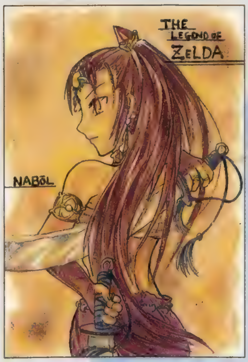
◆無性にネスが描きたくなったそうで、色違いのネス4人。色違いっていう発想も、やっぱり『スマブラ』なんだよね

大賞 愛知県／めっきーさん



◆今頃は夢中になって『風タク』やってるんでしょうね。っていか、もしかしてもうクリアしちゃって、2回目プレイ中かもね

高知県／睦月かやさん



◆シブめに決めてくれたという「時オカ」のナボール。イラストを描いてくれている時点では「裏オカ」に夢中だとか

福島県／藤野カンナさん



◆フォックスとクリスタルの冬。『スタフォADV』の2人だね。ゲームメイクをしたレア社との離別もあったねぇ

岩手県／くりきんとんさん



◆「森の神殿のワンシーン」。「サリアはどのキャラよりも大人だと思います」とか。確かに母性愛があるよね

千葉県／犬飼鈴助さん



◆『エグゼ3』のロックマン。スタイルチェンジのバグスタイル。このシリーズはホントやりごたえがあるよね

京都府／白鷺みかんさん



◆本当は2枚組のイラストで、左半分に女の子主人公とアチャモも描かれていました。半分だけの掲載でスマン！

大阪府／神堂 雅さん



◆実はこのイラスト、布の素材絵の具で描かれた作品なんです。素材の感じがうまく印刷にできるかなぁ…

東京都／ホワイトさん



◆GC版の「時オカ」に「裏オカ」、そして「風のタクト」。かつてこんなにゼルダづくしな年末があっただろうか？ いやない！

大阪府／桃姫ユリさん



◆『スマブラDX』で『F-ZERO』を知ったそうです。キューブ版もかなり迫力があって楽しそうだよねぇ

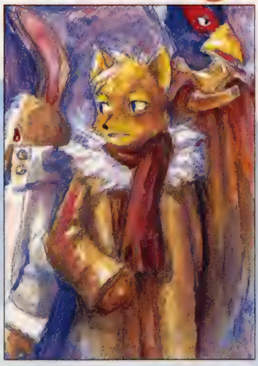
長崎県／蒼月まいさん

将軍セレクション



◆「バイオ4」の主人公、レオン。すっげーかっこよくなってるんだよねぇ。哀愁まで漂っちゃって、モテる要素満載！

山梨県／天照ヒトミさん



◆スターフォックスの面々の冬装束。ちなみにスリッピーは冬眠中だって。ガハハハハ。カエルは冬眠しないよねぇ

北海道／猫姫さん



◆左が姉のYukaさん、右が妹のペンタッチさん。姉妹で表情豊かな「風タク」の2人を表現してくれました

東京都／ペンタッチさん&東京都／Yukaさん



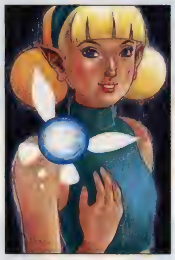
◆あああ、温泉。行きたいナァ。冬の露天風呂っていいよねぇ。雪がちらほら…。熱燗もいいけど、ビールもね

東京都／高井戸えのくさん



◆「逆裁」の廉価版を買ってプレイしたとか。まんまとハマったそうです

鹿児島県／瑞綺椎風さん



◆「時オカ」コキリ族のファドだって。さすがに名前までは覚えてなかったなぁ

兵庫県／三村家さん



◆「ルビー」で男の子でキモリを選んだそうです。キモリが渋くてステキだって

東京都／きさらぎ浅葱さん



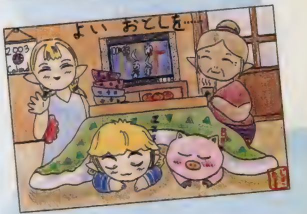
◆九州弁！ 思いっきり九州弁を喋られたら、何言ってんのかわからんだろうな…

熊本県／木天蓼木通さん



◆ラルトス、アチャモ、エネコにキャモメ！。だんだん覚えられなくなってきたよ…

北海道／夏色 彩さん



◆だね！みなさんも良いお年をお迎えください。アッという間だねぇ

大阪府／ジキタリスさん

合作のココロ



◆「エムブレム」限定の合作ユニットなのかな。キャラが多いからネタには困らない！

ユニット名：FE親衛隊（合作準隊員）



◆ヨッシー軍団とベビィマリオ。そしてデイジーを描いてくれました

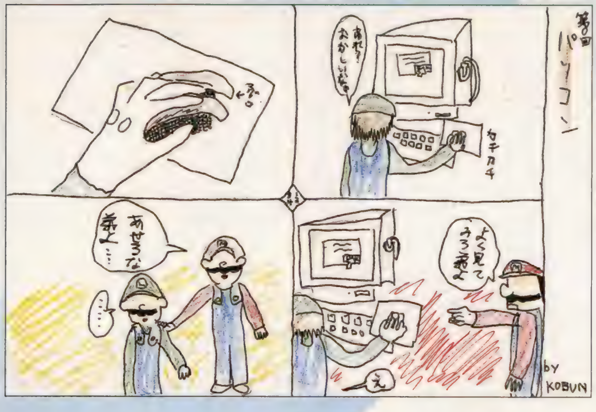
ユニット名：マッスル☆エンジェルズ（合作正隊員）



◆ロードさんのホームページに集まった人の合作作品なんだそうです

ユニット名：なすび大隊（合作準隊員）

四コマの長屋



埼玉県／KOBUNさん

◆マグロじゃパソコンは動かねぇやな。トロだったら動くんだけどね。イカでもまぁまぁ動くかな。ぜひ試してみよう！



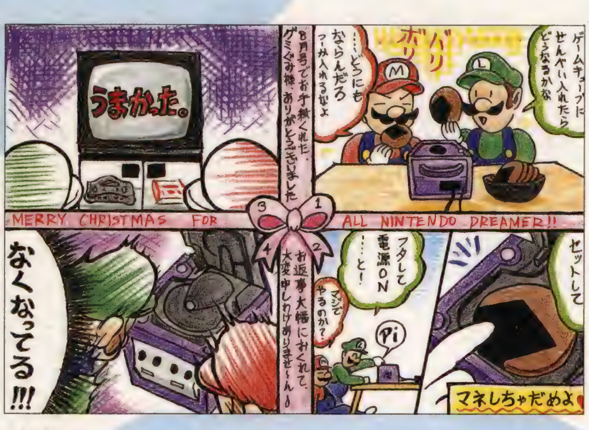
神奈川県／さんさんさん

◆いいなぁ。剣よりもむしろ犬だよね、やっぱ。どんどん犬を奪って、ム○ゴロウ王国を目指すってゲーム。違いますね



福島県／ハッカさん

◆4年間「ニンドリ」を読み続けて、ついに初投稿！ そして初掲載でおめでとうごじゃる。「バイオ0」そうとうヤリこんでるみたいですな



神奈川県／ゼロ☆ゼロさん

◆ホントにやるなよ！ 良い子はゼッタイにマネしないこと。悪い子ならマネしてもよし！ ただし責任は取らないからね

マ
リ
オ
親
衛
隊



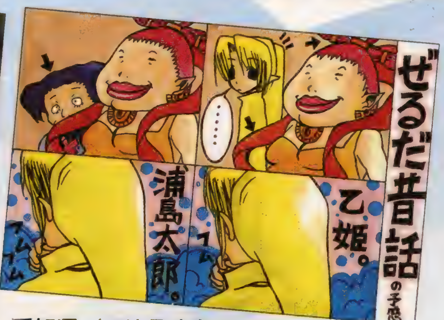
熊本県／ナナミさん

◆ゲッ、おかまのお面！でもリンクだったら、歌舞伎町の2丁目あたりでブレイクするでしょう



神奈川県／あみさん

◆こういうペアのバージョン名を色々考えると楽しいよね。「兄と弟」バージョンとか、「酒と涙」バージョンとかさ



愛知県／てゆるさん

◆『ゼル伝 ムジュラ』のアロマ婦人とドトール町長。アロマ婦人の頭の飾りが乙姫なのね。でもそんな竜宮城には行きたくないです



宮城県／星君さん

◆オールドリンクはちょっと。爺さんって感じだし。アダルトリンク…それもちょっと…



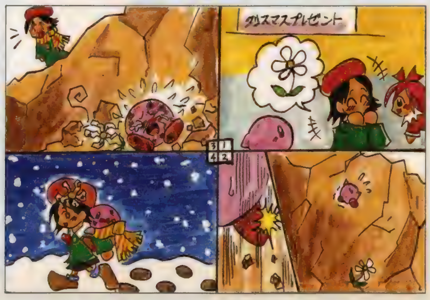
埼玉県／カズさん

◆からまっちゃったよ。あ～あ。大変ですな、こうなっちゃうと。いっそのこと2人で仲良く戦ったらどうでしょうかね



福島県／ZERO→さん

◆嗚呼、悲しい現実逃避。そうねぇ、64点ってビミョウな点数だよね。50点代も厳しいけど…。今度は59点でメモリーカード59とかね



神奈川県／まくらうどん

◆あえて空を飛ばずに、危険を冒して頑張ったカービィ。心温まるプレゼントです

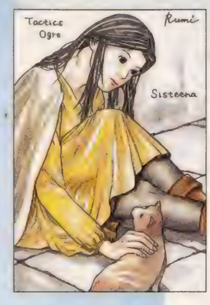
イラスト高層雑居ビル



↑「マグマ団 vs トレーナーのバトル」だとか。マグマ団の男性がカッコイイって
茨城県／葉月みかさん



↑最近のお気に入りはクチートだって。草タイプに見えてハガネなんだよね
高知県／谷マコトさん



←19歳おめでとうです。19歳記念ということで、同い年の「Tオウガ」のシスティーナです
神奈川県／中谷流水さん



←「PSO」のマイキャラと、彼氏のキャラだって。まったく同じにキャラってないよねぇ
大阪府／紅苺さん



←みんなやってるんでしょ「風タク」。いいなぁ。俺も早く遊びたいよ…。くすん
和歌山県／小坂まり子さん



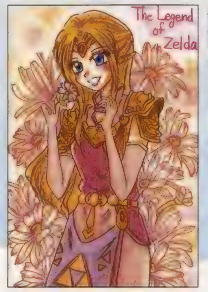
↑「黄金の太陽」、ポセイドンとのバトルシーンです。船上のバトルっていいよね
東京都／創世さん



←「スマブラDX」で使っているマイキャラってこと？ 俺も俺もマルスはよく使ってます
滋賀県／緋鷹 要さん



←盛り上がってますなぁ、「風タク」。そりゃ、そうだよねぇ、誌面の攻略も凄いしね
東京都／白唯ひろみさん



←「正月でもなんでも、いつでも華やかでいてほしい女王様」だって。うんうん、そうね
兵庫県／アカネットさん



←「カプエス2」だね。このソフトのおかげで、だいぶなまっていた格闘根性が鍛えられたよ
福島県／こめさん



←縦長の構図という、ちょっと珍しいパターンだね。面白いです
栃木県／綾瀬瑠璃さん



←「シレン64」ね。やり始めると、ホントに止まらなくなっちゃうよ
熊本県／ポイさん



←「スマブラ」オフ会に参加しました。みんな強かったけど楽しかった
広島県／ムニエルさん



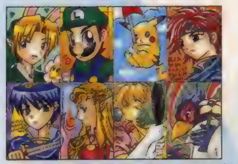
←「Aジュラ」の鬼神リンク。月のイメージがカッコイイかも
神奈川県／佐倉みことさん



←引っ越し中であわただしい中描いてくれたそうです。お疲れさま〜
静岡県／霜月 祥さん



←冬になると真夏の海が懐かしくなります。でも熱いと冬に焦がれて…
静岡県／ゼフィルスさん



↑右半分がみどりいづこさんで、左半分が木守さんの合作作品です
福井県／みどいづこさん＆福岡県／木守楓子さん



←「風のタクト」に登場するテトラ海賊団。海賊ってかっちょいいねぇ
静岡県／黒のみみ丸さん



←完成しないかも…と思いながら描いてくれたという、渾身のイラストです
埼玉県／流星銀河さん



←「牧場物語」のセピリア一家だって。ほのぼのした世界がいいよね
群馬県／兎月夢見さん



←初代の「赤緑」の頃は、女の子主人公っていなかったもんね
長野県／もものさん



←かわいらしいリンクとアリルのイラスト。色鉛筆で描いてくれたんだね
神奈川県／ち〜ちゃんさん

祝!! 初掲載の館



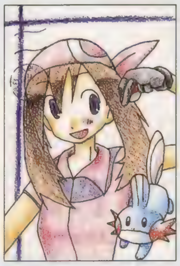
↑読者歴3年の投稿歴3年。「しんえいたい」では初掲載なのだ〜
静岡県／みのわあやみさん



←「一生懸命描きました」とコメントしてくれたロイのイラストです
千葉県／メチャ丸さん



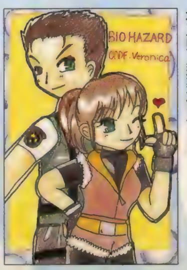
←何かと思ったよ。「命」ね。TMのギャグね。このリンクには似合うねぇ
神奈川県／まゆっちさん



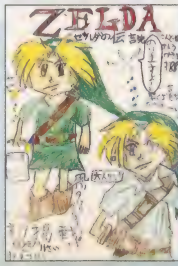
←「ルビー・サファイア」の女の子主人公とミズゴロウを描いてくれました
広島県／asami-さん



←「大ブッシュ」という「逆転裁判」。ホントに楽しいから！ ホントにオススメです
長崎県／るるうさん



←クリスが好きなんだって。ということで「コード・ベロニカ」の主人公兄妹です
埼玉県／猿飛佐助さん



←鉛筆と色鉛筆で描いてくれました。ちょっと鉛筆だと薄いかもね…
東京都／ネコ目リンクさん



←「逆転2」のマジシャン、マックス。このキャラもいい味だしてるんだよね
石川県／ぱんだうさぎさん



←ピカチュウサンタがメリークリスマス。プレゼントはなんだろうね
徳島県／ラズベリー。さん



←初めて男性キャラを描いたんだそうです。女性よりも難しかった？
東京都／黒須りんさん

マ
リ
オ
親
衛
隊

今月のお題『メリークリスマス』



岐阜県／かよこさん

◆クリスマスプレゼントを持った『時オカ』のサリア。プレゼントをあげる人は、当然…あの人だよね



神奈川県／雫さん

◆ファンレターがすごく嬉しいそうです。「大人リンクはペ乳子さん、ゼルダはものものさんへ」



埼玉県／茉莉花 将軍

◆子供のマリオとルイージが、サンタさんを待っているところだね。マリオのお兄さんぶりがいいです



埼玉県／寿さん

◆こちらは『FE封印の剣』のクリスマス。リリーナとロイがお互いにプレゼントを渡してます



神奈川県／浅川日莎さん

◆リンクとゼルダのラブラブなクリスマス。この時期は特に彼氏とか彼女が欲しくなるよねぇ。っていうか、俺は多分イブの夜って会社で徹夜だと思う…。毎年そんなもんさ…



山梨県／Q丸さん

◆クリスマスということで、幸せのツリーをイメージして描いてくれました



東京都／BOSSさん

◆ゼルダ姫がみょーに大人のお姉さんです。カービィはおじゃま虫？



新潟県／プチプチ☆さん

◆なんかかわいいね。リンクのサンタって、炎の服があるから違和感ナイよね



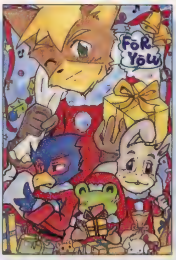
岐阜県／すぎやんさん

◆プレゼントを筆で描いて実体化させるアドちゃん。う～ん、サンタが似合うね



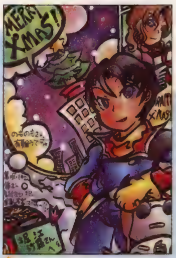
◆グラデーションがキレイで、とっても幻想的な色使いの「クリスマスなカービィ」。カービィの場合は、ソリに乗らなくてもサンタさんの役ができちゃうよね

埼玉県／相澤ともねさん



島根県／風見鶏さん

◆「スターフォックスの今夜の任務は、重要物質（プレゼント）の輸送」だってさ



東京都／こりんさん

◆リクエストしてもらった、「エフゼロ」イラスト。もちろんXマスバージョンです



三重県／田村幸恵さん

◆「今年のクリスマスも『ディディコングRAC』のクリスマス村を大爆走」とか



千葉県／ねこよしさん

◆65号以来のご無沙汰、旧名ユイシン改さんです。お久しぶりで来年もよろしく！



富山県／ポポレーヌさん

◆そうだよね。クリスマスって言ったら、この人を忘れちゃいけません！



秋田県／HENさん

◆こりゃまたかわいいサンタさん。でも大量にいたらちょっとコワイかも…



北海道／拳 隆美さん

◆「使いこなせないパソコンを使ってがんばってみました」とか。お疲れさま～



埼玉県／愛里のあさん

◆「真冬に半袖生足はちょっと厳しいですね」。ま、子供は風の子ってことで



◆どひゃー、セクシーサンタさんですこと。さすがのリンクもたまらんですな

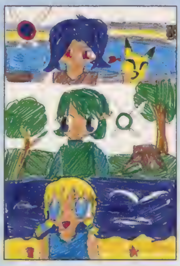
大分県／井上朝彦さん

84号のお題は『今年の抱負』。85号のお題は『第4回好きなキャラ』。

イラスト10歳未満



「スタフォ64」が大好きで、いまだにずっとプレイしているそうです
京都府／たくとさん（7）



カーフェイとサリアとアリル。「ゼル伝」の好きなキャラを描いてくれたのかな
高知県／チャットさん（9）



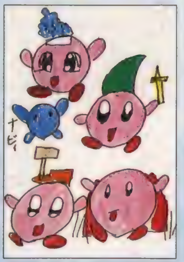
年末年始はコレで決まりだよね。お出かけの時にはマイコントローラを忘れずに持っていきましょう!
北海道／スーパーデイジーさん（8）



アニメの「星のカービィ」だね。放送時間が朝早いので、みんな早起きになっちゃうよね
兵庫県／せっちさん（8）



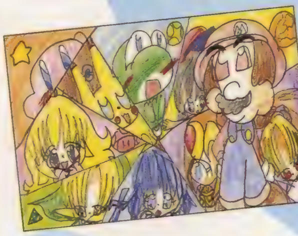
こちらは「テイルズオブディステニー」のイラストです
兵庫県／リオンさん（9）



カービィの中にナビィが混じってるね。名前が似てるし、友達になれそうだね
東京都／マンちゃんさん（7）



おお、オレじゃん。どうもありがとう。オレもこんな風にプレゼント欲しいなぁ
茨城県／ちひろさん（8）



たくさんのキャラがいる～って思ったら「スマブラDX」なんだね
北海道／じゅげむさん（9）

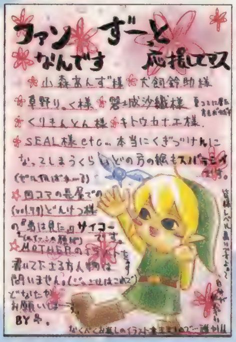
イラストファンレター



ホントは隊員全員が好きだそうです
静岡県／イチボシさん



かわいくてかっこいい。そだね
東京都／ハローさん



「受験生なのに勉強よりもイラストの方に脳味噌を使っている気がします」だって。受験もガンバってよ～
茨城県／昴さん



「このお二方ホンットに大好きです。本当そんけいです!! ステキーっっ」だって
東京都／如月しぐれさん

キレてるかたたち



「回転斬り」の代わりに、「回転ナイスポーズ」とかあるヤツね。ポージングだけでオカマの姫を救うヤツね
奈良県／チェキーラさん



「やぁ、コンニチハ。ボクの名前はリンキーさ。アイダホ生まれのヤングアメリカンなんだ。」本人談（直訳）
愛知県／もけしさん



誰だよ、アンタ。あ、学生時代にやっていたバイトさきの社員の人にそっくりじゃん。ってそんなん誰も知らねぇよな…
岐阜県／サイクロンSさん

階級特進者

准将候補	愛知県／めっきーさん
	千葉県／犬飼鈴助さん
大佐	岩手県／草野りっくさん
大佐候補	和歌山県／真咲ねむさん
中佐	京都府／白鷺みかんさん
中佐候補	岐阜県／かよこさん
少佐	東京都／きさらぎ浅葱さん
	岐阜県／すぎやんさん
少佐候補	東京都／こりんさん
大尉候補	大阪府／桃姫ユリさん
中尉候補	鹿児島県／瑞崎椎風さ
	神奈川県／中谷流水さん
少尉	福島県／藤野カンナさん
	神奈川県／雫さん
士官学校4年	
	和歌山県／小坂まり子さん
士官学校3年	
	岩手県／くりきんとんさん
士官学校2年	
	千葉県／小森あんずさん
	東京都／白唯ひろみさん
	滋賀県／緋鷹 要さん
特務曹長	千葉県／ねこよしさん
特務曹長候補	
	三重県／田村幸恵さん
	秋田県／HENさん
曹長	茨城県／葉月みかさん
軍曹	静岡県／霜月 祥さん
	神奈川県／浅川日莎さん
軍曹候補	大阪府／神堂 雅さん
	東京都／創世さん
	静岡県／イチボシさん
	愛知県／もけしさん
伍長	石川県／天然裕子さん
伍長候補	埼玉県／相澤ともねさん
上等兵	福岡県／木守楓子さん
	大分県／井上朝彦さん
上等兵候補	
	神奈川県／まくらうどんさん
	広島県／ムニエルさん
	埼玉県／寿さん
1等兵	神奈川県／ゼロ☆ゼロさん
	埼玉県／カズさん
	福島県／ZERO→さん
	埼玉県／カズさん
	山梨県／Q丸さん
	東京都／BOSSさん
1等兵候補	
	栃木県／あちひろさん
	北海道／猫姫さん
	東京都／Yukaさん
	大阪府／ジキタリスさん
	長野県／ものものさん
	福井県／みどいづこさん
	京都府／たくとさん
2等兵	神奈川県／さんさんさん
	静岡県／ゼフィルスさん
	熊本県／ポイさん
	栃木県／綾瀬瑠璃さん
	北海道／拳 隆美さん
	埼玉県／愛里のあさん
	岐阜県／サイクロンSさん
2等兵候補	
	大阪府／紅苺さん
	静岡県／黒のみみ丸さん
	東京都／マンちゃんさん
	奈良県／チェキーラさん
正隊員	愛知県／星井みかんさん
	東京都／ホワイトさん
	東京都／ペンタッチさん
	兵庫県／三村家さん
	埼玉県／KOBUNさん
	愛知県／てゆるさん
	高知県／谷マコトさん
	福島県／こめさん
	群馬県／兎月夢見さん
	埼玉県／流星銀牙さん
	新潟県／プチプチ☆さん
	島根県／風見鶏さん
	東京都／如月しぐれさん
準隊員入隊	
	（初採用者全員）

※階級がついている隊員の諸君は、各イラストの裏に君の階級も**必ず**書いてね。書いてない場合昇級しないことがあります。

イラスト投稿のきまり

カラーイラスト（ハガキサイズ又はA5サイズ以下）、「4コママンガ」（横：縦＝1：3又はハガキサイズ）、ファンレターを大募集。各イラストの裏には必ずペンネーム、お住まいの都道府県、階級（vol.○○号で1等兵など。分かる範囲で記入）書いて、ハガキか封筒（折り曲げ厳禁）で送って下さい。また、封筒で送る場合は、複数のイラストをまとめてもOKですが、「しんえいたい」コーナー以外の投稿と一緒にしないでください。

採用者は「しんえいたい」隊員として階級を授与します。また、将軍に昇格した方には、特製の勲章をプレゼント!!

しめきり
Vol.84は1月7日必着
Vol.85は2月7日必着

あて先
〒102-0083
東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
ニンドリ編集部
「しんえいたい」係



GATHERING BUG ACADEMY



日本では『ゼルダ』→『メトロイド』という発売日順だけど、海の向こうアメリカでは、『メトロイド』の方が先に発売されているんです。そりゃ、ゼルダも気になりますが、やっぱり『メトロイド』も気になる!! って事で、今回はメトロイド特集です。

ついに海外でその全貌を現した新メトロイド! 今回は旧作のストーリーを紹介するぞ! の巻

キンキュウ　シレイ
ワクセイ　ゼーベス　ノ　メトロイド　ヲ　タオシ
キカイセイメイタイ　マザーブレイン　ヲ　ハカイセヨ!

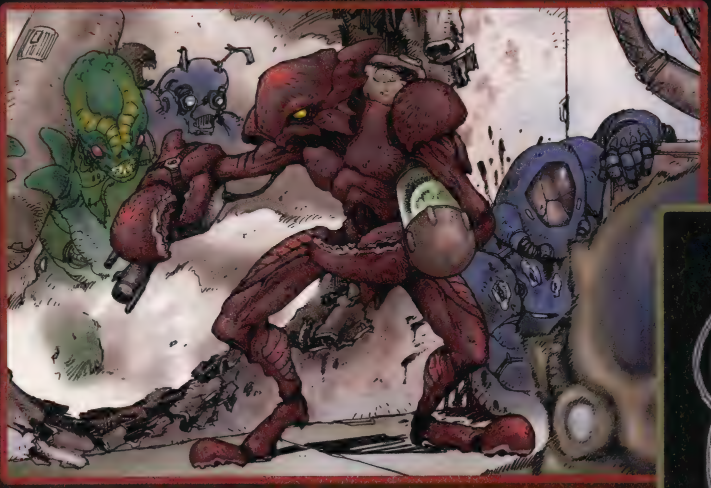
ギンガ　レンポウ　ケイサツ　M510

コスモ暦20X5年。
銀河系で設立された「銀河連邦」の派遣調査船が、惑星SR388で未知の生命体「メトロイド」を発見した。β線を24時間照射すると活動を再開し増殖。しかも、他の生物にとりつて生命エネルギーを吸い尽くしてしまうのだ。この浮遊生命体が発見された惑星SR388では、文明が何者かによって破壊された疑いがあり、このメトロイドに原因がある可能性が強かった。

この危険な生命体に、宇宙海賊が目を付けた。宇宙海賊とは惑星ゼーベスを本拠地とし、惑星間を行き来する船などを襲う凶悪な組織である。しかも惑星ゼーベスの地下には広大な地下要塞が広がり、銀河連邦といえども手を出すことは容易では無かった。

その宇宙海賊に銀河連邦の調査船が襲われメトロイドを奪われてしまう。メトロイドが宇宙海賊の手によって増殖され、武器として使われるようになれば銀河文明は破滅しかねない。そう恐れた銀河連邦は、腕利きのバウンティ・ハンター「サムス・アラン」に惑星ゼーベスの壊滅を依頼する。連邦の依頼で単身、ゼーベスの地下要塞に乗り込んだサムスは、苦闘の末地下要塞及びマザーブレインの破壊に成功したのだった。

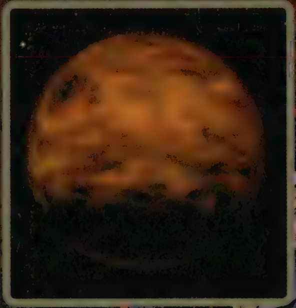
…しかし、宇宙海賊は完全に壊滅したわけではなかった。わずかながらに残った宇宙海賊達は、息を潜めて組織と地下要塞を再建し、逆襲の時を虎視眈々と狙っていたのだった…。



←宇宙海賊によって奪われてしまった謎の浮遊生命体「メトロイド」のカプセル。銀河を崩壊に導く可能性がある、この危険な生命体が宇宙海賊の手に渡った事により、銀河系全体に震撼が走る。彼らが破壊活動の為にメトロイドを使う前に、何とか奪い返さなければ！



↑謎の浮遊生命体『メトロイド』。後に平和利用の目的で、人工的に造られた生物だということが判明する



←惑星ゼーベスは宇宙海賊の砦になっている惑星で、その内部にはマザーブレインという機械生命体が存在するらしい。だが、その姿を見た者はいまだ存在しないという…

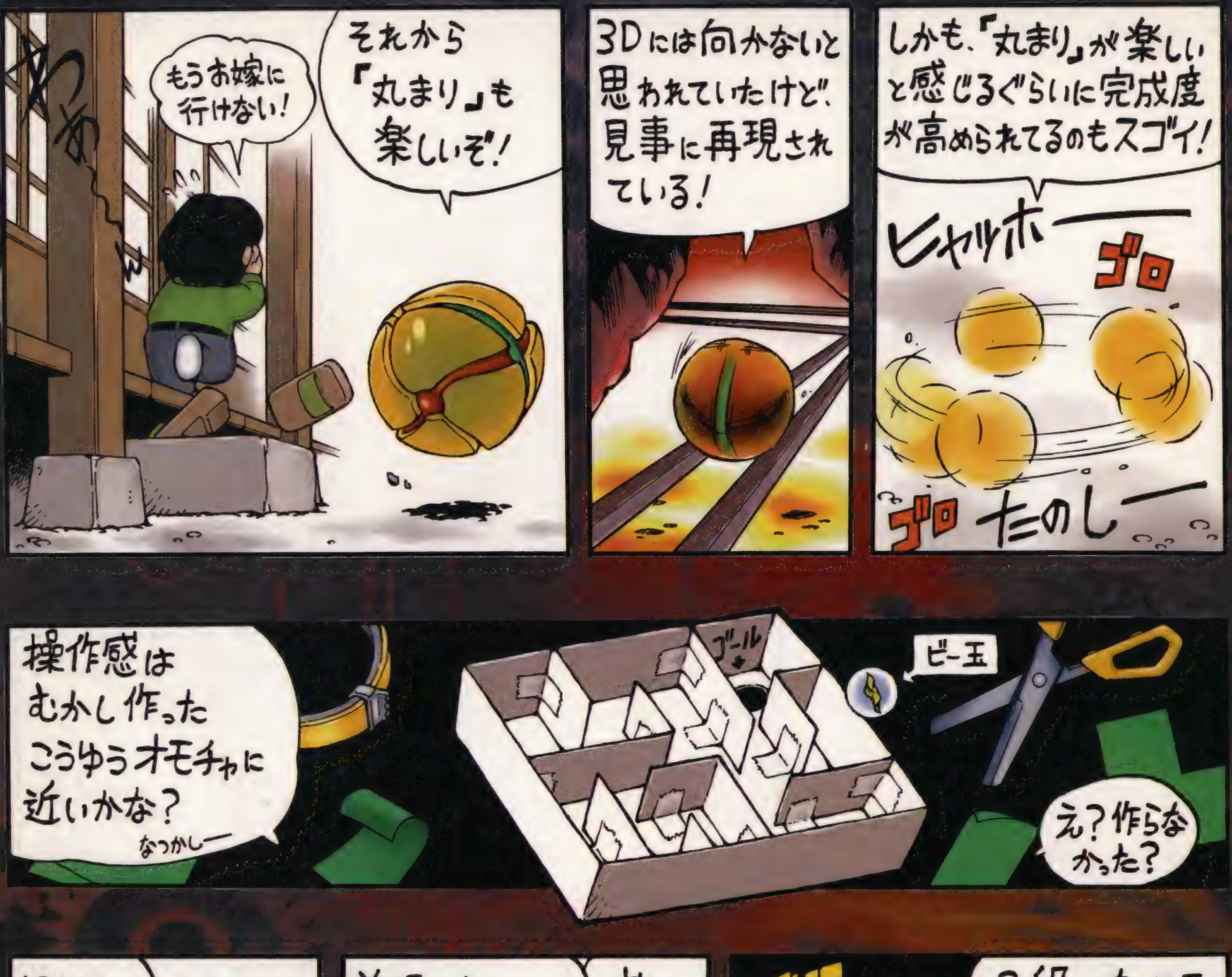


→サムス・アランとメトロイドの因縁めいた関係はこの事件から始まった。その後も幾度となくサムスはメトロイド関係の依頼を受けることになる。キューブ版の『メトロイド』でも、サムスはこの生命体と闘うことになるのだろうか？

 ●今回ストーリーを紹介した初代『メトロイド』は、GC版とGBA版の『メトロイド』をGBAケーブルでつなげるとプレイできます。



今度のサムスは色々と面白い！
ガッ
こうして スキャンバイザーにすると いろいろな物をサーチできるぞ！
説金
ピロッ
おおっ、こんな所に！
大成功
ここは、まぁ いいとして…
ん？
ピロッ
なかなか奥が深いですな…
今のコマに何の意味があるんだ!?
っていうか今のはサーチじゃなくて透視だ！
ここもサーチできるみたい。
ピロッ


わっ
もうお嫁に行けない!
それから「丸まり」も楽しいぞ!
3Dには向かないと思われていたけど、見事に再現されている!
しかも、「丸まり」が楽しいと感じるぐらいに完成度が高められてるのもスゴイ!
ヒャッホー
ゴロ
ゴロ
たのしー
操作感はむかし作ったこうゆうオモチャに近いかな?
なつかしー
ゴール
ビー玉
え?作らなかった?
ほほぉ、なつかしいなぁ。
首領もむかし作ったんですか?
おう。
THE 工作!
2段になってるのを作ったぞ!
わりばし
おお!



●この事件をきっかけに、次回はとんでもない展開に…。そうです、この話はまだ続くようです…

Bowser Club Favorite Choice!



TIME SPLITTERS2

海外GC
EIDOS Interactive
シューティング

名作『ゴールデンアイ』のスタッフが参加した力作

N64で『ゴールデンアイ』にはまった人って、読者様の中にもたくさんいますよね。その制作スタッフ達が参加しているゲームがこの『TIME SPLITTERS2』なのだ。エイリアンに持ち去られた鉱石を取り戻すために、エイリアン達が逃げ込んだ様々な時代にワープしてミッションをクリアしていく感じのストーリーらしいんだけど、(当然メッセージが英語なので、細かい部分はちょっと謎) ステージごとに主人公の姿が違ったり (その時代の人間に姿を変えていくようだ)、ステージの仕掛けや風景がガラッと変わったりとプレイヤーを全く飽きさせせない造りになっています。とくにステージごとに世界観が変化するのは楽しい。キャラクターのポリゴン造形や動きもしっかりしていて、ホントに隙のない仕上がりです。日本でも受けそうなソフトなので、ぜひ国内のキューブに移植してほしいタイトルです。







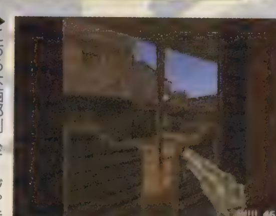
➡最初のステージは、『ゴールデンアイ』と同じくダムステージです。このあたりにも、スタッフのしゃれっ気が感じられて面白いよね。懐かしく思う人も少なくないでしょう



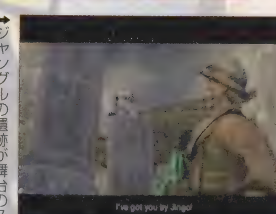
⬅ここは、未来の東京の地下鉄らしいです…。何かが違う…



⬅まるで絵に描いたようなUFOが飛んでいるステージ



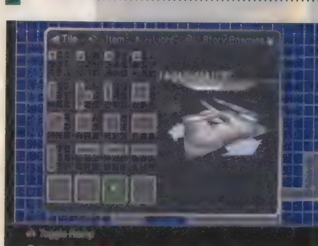
➡こちらは西部劇ステージ。音楽がカッコイイんだけど…



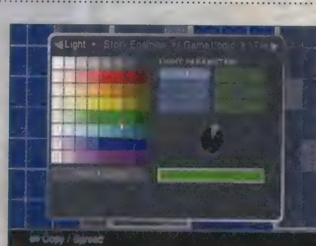
➡ジャングルの遺跡が舞台のステージも。仕掛けが面白そう

対戦ステージの製作までできる!

対戦モードと聞いて血が騒ぎませんか? やっぱりこれも『ゴールデンアイ』のせいかもしれませんね (笑)。とにかく細かい所まで設定できて、それでいて操作は簡単という実に素晴らしいデキのこのモード。これだけでも国内で出して欲しいです、ホントに。どこまで細かく設定できるかというと、ステージに登場するCPキャラ (コンピュータが操作する敵キャラ) の歩き回るルートまで設定できちゃうんですよ。他の設定と上手く組み合わせればストーリーも表現できますよ。とにかく制作者のこだわりがヒシヒシと感じられるこのソフトに、ただただ感心し、そして脱帽な中植でした。



⬆まずはブロックみたいに部屋を組み立てていきます。バリエーションは多彩です



⬆照明の色や点滅速度なども、照明ごとに決められるこだわりよう。スゴイ!



⬆アイテム配置も自由にできます。ホントに細かい所まで設定できるんですね



Lady SIA

海外GBA
TDK MEDIACTIVE
アクション

ポップなグラフィックが生き生きと動いてます!

このゲームのグラフィックを見て、最初に思い出したのが『ワンダープロジェクト』シリーズ（SFCとN64で発売）です。とにかくキャラクターの動きに、まず目を奪われます。そして、そのキャラクターがストレスなく操作できるところも注目すべき点でしょう。操作感のいいアクションゲームは、名作になる可能性を大いに含んでいます。ただ、残念なのはボス戦の作り込みの甘さ。巨大なキャラクターと意表をついたアイデアで、実にいい所までいってるんだけど…。それ以外は良作と呼べるソフトです。





←オープニングからキャラクターのアニメーション表現がしっかり楽しめます

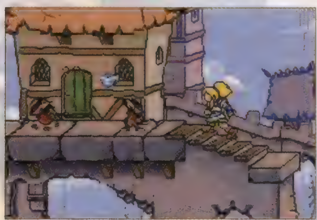
→巨大なキャラクターがひしめき合うボス戦。ただ、ちょっと大味な感じがするのは残念でした。迫力はあります





←マップもアニメ調に表現されていて、見ているだけで楽しくなります。多重スクロールも綺麗です

↓キャラの動きがアクションゲームの肝。敵の動きもしっかり描かれています



海外ゲームソフトの互換性について

ここで紹介している海外ソフトは、一般のお店では販売していません。最近では秋葉原などで見かけることもありますが、普通に国内では手に入らないでしょう。特にハードの互換性に問題があり、海外GCソフトは国内のGC本体では動きません。ただし、GBAソフトは国内・海外ソフト共に同じGBA本体で遊べますので、海外に旅行に行く人に、ゲームソフトのお土産をたのんだりする人は、その点に注意しましょう。

クセの強い洋ゲーテイストは刺激的だ!

最近、何だかゲームでドキドキしない。買ってきたソフトはすぐクリアしちゃって、何だか楽しめない。自分の腕前が上がってるのも原因の一つだと思う。謎解きなんかの効率が良くなってるから早くクリアしてしまう。早くクリアしてしまうのはこの際問題じゃなく、長く遊びたいならダラダラとしたRPGでもやっていればいいと思う。要はプレイ中にドキドキしたかが重要なのだ。やっぱり最近、ゲームでドキドキしてない。



↑海外のゲームというと、グロテスクなイラストで、キャラクターもちょっと濃いイメージがあるけど、最近は変わってきている様子

そんな時、ちょっと海外のゲームが気になった。どんなゲームが遊ばれているのだろうというのも気になったけど、一番の理由は「異国のゲーム」という何だか難しそうな響き。もともと洋ゲーって「難しい」というイメージが一般的なんだけど、そのイメージが今では何だか魅力的に感じる。そして僕は以前からプレイしたかった海外GC版『TUROK EVOLUTION』を手に取りました。

言葉の壁は想像以上に高かった。謎解きなんて、ほとんどノーヒントでクリアしなくてはいけない。英和辞典を片手にゲームをしてる時、ふと昔ファミコンでゲームを遊んでた頃を思い出した。そういえば、最近手書きのマップとか描いてないな〜と。今、あの頃の感覚に近いドキドキを味わって、当分海外ゲームの虜になりそうな予感がしています。



↑今、中植が注目している海外ゲームソフトは、『VEXX』というアクションゲーム。デモを観てちょっと心を動かされました。ただ、やっぱり言葉の壁は高いですね（苦笑）

ドリテクの殿堂

岡ちゃんねるもお気に入りの『キン肉マンⅡ世』の隠し超人の出し方や『チョコボランド』の魔石の入手法を紹介！

最新のウラ技情報満載の「ドリームテクニック」略してドリテクコーナー

GC キン肉マンⅡ世 新世代超人vs伝説超人

バンダイ／公式情報

中夢 キン消しモードの秘密＆隠し超人出現条件

キン消しモードでキン消しを集めていくと出現するモードと、隠し超人の出現条件を公開。基本的に、キン消しを集めて出現した超人でクリアすると、新しい超人が使えるようになるぞ。

キン消しモードの秘密

集めた数	出現モード
200個	ハンゾウ出現 キン消しレギュラー台C追加 超人募集モードに ハンゾウの必殺技追加
300個	ボーンコールド出現 超人募集モードに ボーンコールドの必殺技追加
コンプリート	キン消しⅡ世Ver.(前10種) 追加

ザ・ニンジャ出現条件

ストーリーモードを**ハンゾウ**を使ってクリアする



➡多彩な忍術を使う伝説超人だ。必殺奥技の忍法クモ糸縛りはロープを使って相手の自由を奪い蹴りを決める

キン骨マン出現条件

ストーリーモードを**ボーンコールド**を使ってクリアする



➡ライフルを使って相手の左足を射抜くのが必殺奥技。原作を知っている人なら「左足」にピンと来る!?

さらに2人の超人が出現

さらに2人の超人が出現することが判明!! 新世代超人からはスカーフェイスが、伝説超人からはウォーズマンがそれぞれ登場だ!!

スカーフェイス



⬅正義超人だと思っていたスカーフェイス…その実態は、デーモンプラントの生き残り

ウォーズマン



➡伝説超人の1人でパロスペシャルが必殺奥技。当然ベアクローでの攻撃も

出現条件は次号に公開！

GBA チョコボランド

スクウェア／公式情報

中夢 特殊な攻撃魔石の入手方法

マス自体のレベルを下げたり、特定の範囲に含まれるコマやキャラクタに状態異常を与えることのできる、強力な攻撃魔石の入手方法を紹介だ!! キングベヒーモスのみステージの持ち越しが可能。

●モルボルグレート●

友だち魔石モルボルを使い、10回モルボルだけでエリア独占をすると、モルボルグレートの攻撃魔石を1つもらうことができる。次のステージに持ち越しはできない。



➡モルボルをどんどんおいていって、エリアを独占すれば、モルボルグレートをもらえるぞ。同じ形のマスに置いていこう

●ラミアクイーン●

攻撃魔石ラミアを20回使用すると、21回めにラミアクイーンが登場する。3回ラミアクイーンを呼び出せば入手。



➡ラミアでライバルが混乱。混乱が失敗しても1回にカウントされる。持ち越しは不可

●キングベヒーモス●

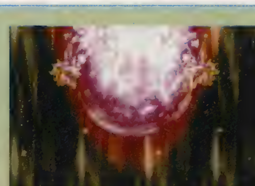
ベヒーモスヶ原をクリア後、さらに同じステージで、クリスタルポイントの差を2倍以上にして2回クリアする。



➡クリスタルポイント2倍で勝利!! これを2回やればキングベヒーモスがもらえる

●キングス●

攻撃魔石キングベヒーモスでライバルのマスのレベルを全部で33レベルぶん下げ、再びキングベヒーモスを使うと入手できる。次のステージへ持ち越すことはできない。



⬅キングスを発動すると派手なエフェクトののち、広範囲のマスのレベルが下がる

GBA

テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン2　北海道／山岸ゆりえさん

いねむり　だれでもできる(?)無限コンボ

まず、マスコットを入手してアミィの服を作る。敵を画面端に追い詰めてアミィの通常攻撃を使うと、簡単にコンボがつながる。アミィの服を作る時、めいちゅうが高くなるようにアビリティをつけておこう。



↑すばやさを上げた服をもとに作るといい



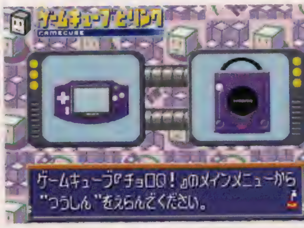
↓2人をうまく使い分けて端に追い込もう

GBA

チョロQアドバンス2　タカラ／公式情報

いねむり　GCとリンクしてニューカーゲット

発売直後のGCソフト『チョロQ!』を使うドリテクを紹介だ!! GBAケーブルで『チョロQ!』と『チョロQアドバンス2』をリンクさせると、それぞれにニューレースとニューカーが登場する。



↑ゲームキューブとリンクを選ぼう



↓ニューカーとグランプリモードが出現

大募集！ドリームテクニック!!

ニンドリ編集部ではみんなの発見したゲームのウラ技、ドリームテクニック（略してドリテク）を大募集。大技、小技、なんやねんそれといったくだらない技など何でもOk。技のすごさに応じて豪華な賞品を用意してお待ちしています。右記の要領で、①ウラ技を発見したゲームのタイトル、②ウラ技の具体的な内容、③住所と名前、電話番号を正確に記入して右記のあて先まではがきかFAXで奮ってご応募ください。

※ドリテクに関する電話でのお問い合わせにはお答えできかねる場合がございます。あらかじめご了承ください

ドリテク技ランク

- ●特　夢…1万円分のおもちゃ券
- ●大　夢…5千円分のおもちゃ券
- ●中　夢…3千円分のおもちゃ券
- ●いねむり…千円分のおもちゃ券
- ●悪　夢…時　価

同テク多数の場合は抽選で採用者を決定!

あて先

〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
(株)ambit
ニンテンドードリーム編集部「ドリテク」係

FAXかe-mailでもOk
Fax●03-3556-3287
e-mail●64dtech@pc.mycom.co.jp

はがきの書き方

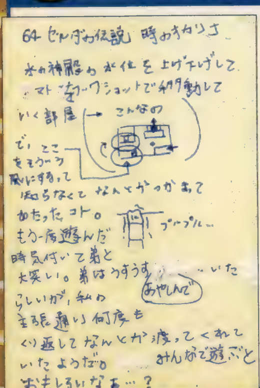
❶キン肉さん3世
❷隠しキャラクタが登場!!
ストーリーモードをキン肉さんでクリアするとキャプテンマッチョが使用可能になる。キャプテンマッチョでストーリーモードをクリアすると、こんどは禁仁宮さんが使用可能になる。出現したキャラの技はポージングモードでいつでも閲覧可能になる。
❸〒102-0083
東京都千代田区こうじまち3-4
筋肉卓　P.N.ミスターユニバース
電話 03-3556-3313

仮設 ドリプレの殿堂

あらずじ…神に成立を約束された、やり込みとか、ネタプレイを紹介する当コーナーだが、「仮設」のカンバンが取れないまま苦しめられていたのであった。くっ…だが、『ゼルダ』を使えば、いくらでもネタプレイは可能なはず!! いろいろなマイプレイを試してみてー!!

N64　ゼルダの伝説　時のオカリナ　東京都／まほうじんさん(はがき)

ドリプレ　水の神殿でかん違いプレイ



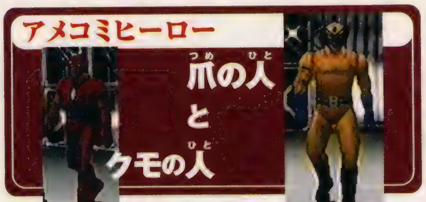
水の神殿の、フックショットで移動する部屋で、フックショットを使わずつかまってクリアしたそうな。うっかり難しいプレイ方法でクリアしてしまうとは…時の【うっかり】勇者の称号をあげよう。いらない？

N64　バーチャルプロレス2　王道継承　福岡県／白石泰志さん(ビデオ)

ドリプレ　レスラーエディットで有名人を作る！

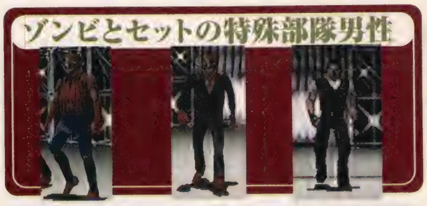
「自分の中では、今のところ最高のプロレスゲーム『バーチャルプロレス2』の自由度が高く、パーツが豊富にあるエディットで多彩なレスラーを作ったので、ぜひ見てください」…ビデオを再生して大爆笑！　キャラのデキもイカしてるけど、本当に面白いのは、試合前後に入るレスラー名のテロップ。しかし、ヤバすぎて誌面に載せられないって!!　…しかられない限界の範囲で紹介だ。

アメコミヒーロー

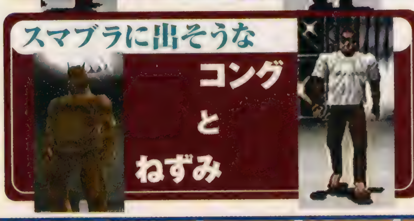


爪の人　と　クモの人

ゾンビとセットの特殊部隊男性

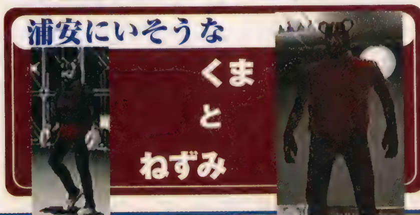


スマブラに出そうな



コング　と　ねずみ

浦安にいそうな



くま　と　ねずみ

引き続きドリプレ募集!!
現在のネタストック残り20

あて先はドリテク同様で、コーナー名を「ドリプレ」に変えて送ってくれ。投稿物の返却は原則的にしていないので、メモリーカードやソフトはなるべく送らないようにしてね。

ちなみに『チョロQアドバンス2』のテクを使ったとき、GC側に出現するニューカーは便器。…GBA側のアレは、言い逃れができないレベルでアレですなぁ

2002年 攻略本番長はいったい誰なのか？



2002年最後の号ということで、編集部で攻略本作成に貢献した「攻略本番長は誰か？」を決めてみた。編集、製作ともに1名を選出し、その健闘を称えることにしよう！

番長選考基準

2002年に発売された攻略本の編集、製作に関わった人が対象。冊数の合計で番長を決定。

2002年攻略本 発売タイトルリスト

ニンテンドーゲームキューブ
動物番長
巨人のドシン
スーパーマリオサンシャイン
スターフォックスアドベンチャー
エターナルダークネス 招かれた13人
マリオパーティ4

GBアドバンス
トマトアドベンチャー
ファイアーエムブレム 封印の剣
黄金の太陽 失われし時代
さくらももこのウキウキカーニバル
カスタムロボGX
スーパーマリオアドバンス3
星のカービィ 夢の泉デラックス
ポケットモンスタールビー・サファイア



攻略本編集番長 マッスル・イガリン（3冊）



代表作は「マリオサンシャイン」。彼はこの攻略本3冊のほかにも、季刊で出している「広技苑」、そして本誌の編集もタフネスにこなした。さすが肉体派編集者！



攻略本製作番長 岡ちゃんねる（4冊）



岡ちゃんねるは4冊の攻略本の製作（レイアウトやネームを実際に書いている）に携わり、最近は「マリオパーティ4」を製作。編集部一同「意外！」の一言…。

好評既刊

ニンテンドーゲームキューブ

ルイージマンション	1000円
ウェーブレース ブルーストーム	1200円
ピクミン	1350円
大乱闘スマッシュブラザーズDX	950円
どうぶつの森+	1300円
動物番長	950円
巨人のドシン	1400円
スーパーマリオサンシャイン	950円
スターフォックスアドベンチャー	950円
エターナルダークネス 招かれた13人	1200円
マリオパーティ4	1200円

NINTENDO64

ポケモンスタジアム金銀	933円

GBアドバンス

スーパーマリオアドバンス	933円
タクティクスオウガ外伝	1800円
マリオカートアドバンス	950円
黄金の太陽 開かれし封印	950円
ワリオランドアドバンス	950円
マジカルバケーション	1200円
スーパーマリオアドバンス2	1000円
トマトアドベンチャー	950円
ファイアーエムブレム 封印の剣	1200円
黄金の太陽 失われし時代	1300円
さくらももこのウキウキカーニバル	950円
カスタムロボGX	1200円
スーパーマリオアドバンス3	1200円
星のカービィ 夢の泉デラックス	1200円
ポケットモンスタールビー・サファイア	780円

GBカラー

マリオテニスGB	933円
ポケットモンスター クリスタルバージョン	933円
ゼルダの伝説 ふしぎの木の実 大地の章/時空の章	1219円

（価格はすべて税別です）

任天堂ゲームの攻略本のお問い合わせは
毎日コミュニケーションズ：048-485-6815
（注文専用ダイヤル）
オンライン販売：http://book.mycom.co.jp

1月発売の攻略本は3冊になりました

『ポケットモンスタールビー・サファイア』の図鑑編の攻略本が1月31日に決定したことで、1月発売の攻略本は3冊になりました。大体、月平均で1～2冊の発売が普通なのだが、さすがに年末年始のリリースラッシュに合わせると、必然的に攻略本の数も増加！ 編集部には世間一般の「年末年始」という概念はないのかも…。とはいっても3冊ともに順調に製作しており、『ルビー・サファイア』のストーリー編を作り終えたばかりのトランセル種市も、来年の攻略本番長を目指してがんばっております。



くるりんパラダイス
1月17日ごろ発売予定

こちらは全ステージのマップを撮り終え、現在ネーム執筆の真っ最中！ 前作よりもステージの内容がボリュームアップしているので、攻略本のページ数も前回の64ページから、96ページへと分厚くなっております。



ゼルダの伝説 風のタクト
1月25日ごろ発売予定

NintendoDREAM本誌でも『ゼルダ』シリーズの記事を担当している尾関氏が製作を担当。「誰よりもゼルダを知っている」尾関氏の攻略本なら、「かゆいところにも手が届く」そんなファン納得の攻略本になるはずです。



ポケットモンスター ルビー・サファイア（図鑑編）
1月31日ごろ発売予定

現在、登場ポケモンのデータ整理中で、それと同時にポケモンコンテストの攻略に向けて、きのみをひたすら集めている毎日。いいポロックを作るためには、いいきのみが必要と「うめて」「水をやって」の繰り返し…。

★★★★★★★★★★11月の当選者★★★★★★★★★★

北海道／土井尻周哉さん
青森県／野呂有輝さん
福島県／鈴木湧介さん
茨城県／高橋一央さん
千葉県／渡辺祐太郎さん
東京都／桐生恵美さん
神奈川県／土橋康希さん
岐阜県／廣江丹音さん
静岡県／風間 航さん
愛知県／三浦友之さん
三重県／坂番友真さん
滋賀県／小笠原 翔子さん
京都府／平井佑樹さん
大阪府／荒木隆治さん
兵庫県／古本 海さん
和歌山県／西端嵩幸さん
香川県／粟飯原大介さん
福岡県／塩田悦也さん
鹿児島県／上野 晃さん
沖縄県／山川幸司さん

任天堂ゲーム攻略本 NintendoDREAM を買っておもちゃ券を当てよう!

「任天堂攻略本」に付いているアンケートはがきを返送すると、毎月抽選で20名に2000円分のおもちゃ券をプレゼントしています。



ジャンル別(べつ) ゲームキューブ新作カタログ

NINTENDO GAME CUBE SOFT CATALOGUE

ソフトカタログの見方

スパイダーマン™
カプコン／今冬／6800円
2ブロック以上／アクション



映画版をベースに、ゲームオリジナルのシナリオも追加。摩天楼での空中戦を楽しもう。

タイトル
スペック メーカー／発売日／価格／セーブに必要なメモリーのブロック数／ジャンルの順に記載
画面写真 左上にNEWマークがあるのは、初登場タイトル
コメント

ジャンルの色分けと見方
ACT＝アクション
RPG＝ロールプレイング
ADV＝アドベンチャー
SLG＝シミュレーション
SHT＝シューティング
RAC＝レース
SPT＝スポーツ
PUZ＝パズル
TAB＝テーブル
ETC＝その他

スパイダーマン™
カプコン／今冬／6800円
2ブロック以上／アクション



映画版をベースに、ゲームオリジナルのシナリオも追加。摩天楼での空中戦を楽しもう。

Roll-o-Rama（仮称）
任天堂／今冬／価格未定
ブロック数未定／アクション

NOW MAKING

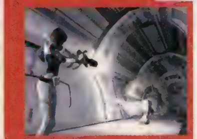
『コロコロカービィ』で採用された傾きセンサーを使用。ボールを転がして迷路を進もう。

ワリオワールドGC（仮称）
任天堂／今冬／価格未定
ブロック数未定／アクション



ここしばらく情報なし。年明けの新情報に期待したいところだ。年度末には遊べるかな？

P.N.03
カプコン／2003年3月27日／価格未定
ブロック数未定／アクション



『バイオ』の重厚さとは一線を画する、スピーディーで爽快なアクション。P142で紹介。

ビューティフル ジョー
カプコン／2003年春／価格未定
ブロック数未定／アクション



スクリーンの世界で「美しく」戦う異色のアクション。今号P144の紹介を要チェックだ！

ロックマン エグゼ トランスミッション
カプコン／2003年春／価格未定
ブロック数未定／アクション



『～エグゼ』の世界観やシステムを踏襲した本格派アクション。このところ続報がないな～。

ウォリアーブレイド ラスタンvsバーバリアン編
タイトー／2003年春／6800円
ブロック数未定／アクション

NEW
NOW MAKING

92年に発表された『ウォリアーブレイド』がリニューアル！知る人ぞ知るラスタンも登場!!

GC－NARUTO格闘（仮称）
トミー／2003年春／6800円
ブロック数未定／格闘アクション

NOW MAKING

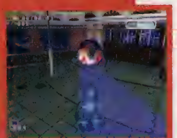
少年ジャンプで連載され、アニメでも人気の『NARUTO』が対戦格闘に。詳報は1月ごろに。

ソウルキャリバーⅡ（仮称）
ナムコ／2003年未定／価格未定
ブロック数未定／格闘アクション



アーケードでは好評稼働中。発売は来年中の予定だが、早ければ春ごろには遊べるかも。

ソニックアドベンチャー1
セガ／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アクション



画面はDC版のものです

GCでは『2』しか遊べなかったが、ついに『1』も登場。GC版追加要素が気になるところ。

バーチャファイター・クエスト（仮称）
セガ／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アクション

NOW MAKING

ADV要素を含んだものになる？まったく新しい『バーチャファイター』の世界に期待しよう。

エターナルアルカディア レジェンド
セガ／12月26日／6800円
3ブロック以上／RPG



空を舞台とするRPG。「死神」ピアストルをはじめ、新キャラ＆イベントが多数追加された。

ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル
任天堂／2003年春／価格未定
ブロック数未定／RPG



今号P66の最新情報では、プレイヤーキャラ4種族の詳細が判明。君はどのキャラを使う？

RUNEⅡ
フロム・ソフトウェア／2003年春／価格未定
ブロック数未定／RPG



メーカーさんからクリスマスケーキの差し入れがあったぞ！詳しくは毎月新聞でレポート。

テイルズシリーズ（仮称）
ナムコ／2003年7月未定
価格未定／ブロック数未定／RPG

NOW MAKING

『～ディスティニー2』はミリオンに迫る大ヒット！ GC版最新作への期待も高まるばかり。

新RPG（仮称）
ナムコ／2003年12月未定／価格未定
ブロック数未定／RPG

NOW MAKING

あの『ゼノサーガ』製作スタッフによる新タイプRPGだとか。どんなゲームなんだろう。

GIFTPIA（仮称）
任天堂／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／RPG

NOW MAKING

詳細は不明だが、開発はPSの隠れた名作『MOON』を手がけたスキップ。期待できそう。

バイオハザード2
カプコン／2003年1月23日／4800円
1ブロック／アドベンチャー



PS版『～ディレクターズカット』を完全移植。GCで『バイオ』初体験という人は要チェック！

バイオハザード3 LAST ESCAPE
カプコン／2003年1月23日／4800円
1ブロック／アドベンチャー



『バイオ0』はもう遊んだかな？さらに『バイオ』の世界を楽しみたい人は、これもどうぞ。

バットマン ダークトゥモロー
ケムコ／2003年3月未定／6800円
ブロック数未定／アドベンチャー



おなじみバットマンが活躍するアクションアドベンチャー。年明けには新情報が出せそうだ。

●ハミ出しのカタログ●

カタログ担当のマッスルだ!! 前号は入りきらないほどタイトルがあったが、この2週間でなんと13本が発売済に！ 逆にでっかい空きができたので、耳より情報をお届けするぞ!!

●ハミ出しのカタログ●

光があれば闇もある。発売ラッシュの影で、ひっそりとセガの『グランド・ヒート』が姿を消した。GCは意外にもレースものがかなり手薄なだけに、ちょっと残念ではある。

キラー7

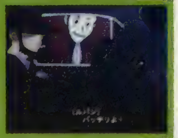
カプコン／2003年冬／価格未定
ブロック数未定／アドベンチャー



カプコンの新作5本のうち、もっとも謎の多いのがこれ。P146で異色の設定をチェック！

ルパン三世 海に消えた秘宝

アスミック・エースエンタテインメント／発売日未定／価格未定
4ブロック／アドベンチャー



発売日未定のまま越年することに。根強いファンも多いだけに、早くはっきりしてほしいが。

バイオハザード4

カプコン／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アドベンチャー



始祖ウイルスの謎に迫るシリーズ最新作。今号のP147で最新の画面写真を公開しているぞ。

バイオハザード コード：ベロニカ 完全版

カプコン／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アドベンチャー



画面はPS2版のものです

『ベロニカ』は、シリーズの中では独特の雰囲気があった作品。これも期待が高まる。

ジェネレーション オブ カオス イクシード ～闇の皇女ロゼ～

アイディアファクトリー／2003年2月上旬
価格未定／ブロック数未定／シミュレーション



戦略SLGパートで領土を広げ、RPGパートで自国の拠点を探索。GC版の追加要素が気になる。

牧場物語 ワンダフルライフ

ビクターインタラクティブソフトウエア／今冬
価格未定／ブロック数未定／シミュレーション



結婚し、子供を当初の主人公の年に育てるまでがゲーム期間となる。GBA版とのリンクあり。

お遍路さん～発心の道場(阿波国)編～

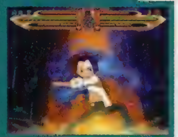
ヒンチェンジ／3月未定／価格未定
ブロック数未定／シミュレーション

NOW MAKING

いろんな意味で業界注目の「高齢者向けゲーム」。副題でわかるように、続編も予定あり。

シャーマンキング ソウルファイト

バンダイ／2003年春／価格未定
ブロック数未定／シミュレーション



8人のシャーマンから1人を選び、シャーマンキングに育てあげよう。バトルはジャンケン風。

ちびロボ！

バンダイ／2003年春／価格未定
ブロック数未定／シミュレーション

NOW MAKING

謎のタイトル。「ちびロボ」というロボットで何かをする…らしい。シミュレーションかな？

トップガン～エース オブ ザ スカイ～

タイタスジャパン／12月26日／6800円
3ブロック／シューティング



映画「トップガン」を題材としたSTG。'70年代から近未来のさまざまな機体が登場する。

SPACE RAIDERS(スペースレイダース)

タイトー／2003年1月9日／4800円
ブロック数未定／シューティング



アクション要素を加えた3DSTG。システムはタイトーらしく『インベーダー』に近い感じ。

斑鳩 IKARUGA

アタリ／2003年1月16日／5800円
4ブロック／シューティング



白黒2色の属性を使い分ける異色のSTG。コンボを発生させての点数稼ぎがとにかく熱い！

メトロイドプライム

任天堂／2003年2月未定／6800円
ブロック数未定／シューティング



今号P90の続報では、パワードスーツの詳細が判明。4つのバイザーとビームを使いこなせ！

零ファイター撃墜戦記

グローバル・A・エンタテインメント／2003年春
6800円／ブロック数未定／シューティング



第二次世界大戦をモチーフにしたフライトシューティング。往年の名機が続々登場する。

スターフォックス（仮称）

任天堂／2003年4月未定／価格未定
ブロック数未定／シューティング



画面はイメージ画像です

『スターフォックス』に『エースコンバット』のリアリズムが合体。早く動くところが見たい！

機動戦士ガンダム（仮称）

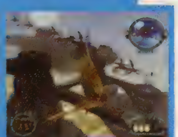
バンダイ／2003年春／価格未定
ブロック数未定／シューティング

NOW MAKING

「ガンダム」単独でのゲームはGC初。ジャンルは3Dアクションシューティングとのこと。

デッド フェニックス

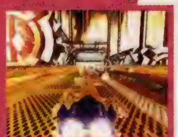
カプコン／2003年夏／価格未定
ブロック数未定／アクション



太古の鳥人たちが戦う3DSTG。P145の続報を読めば、ゲームのイメージがつかめるだろう。

F-ZERO GC（仮称）

任天堂／今冬／価格未定
ブロック数未定／レース



映像が公開され、期待の高まる本作。セガと任天堂の合体が、どんな作品を生み出すか？

リッジレーサー 最新作

ナムコ／2003年未定／価格未定
ブロック数未定／レース

NOW MAKING

発売日が延びた以外は、これといって進展はなし。来年は新情報が出てきますように……。

GT CUBE（仮称）

エム・ティー・オー／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／レース

NOW MAKING

エム・ティー・オーが看板タイトルを引っさげGCに初参入！だけど、最近動きがないなぁ。

ワールドサッカーウイニングイレブン6 ファイナルエヴォリューション

コナミ／2003年1月30日／6800円
98ブロック／スポーツ



先行発売のPS2版より、選手のモーションが30%も多いことが判明。こだわり派はGC版を！

エヴォリューション スノーボーディング

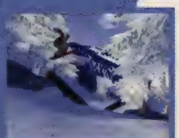
コナミ／2003年2月20日／6800円
ブロック数未定／スポーツ



格闘要素を加えた過激なスノボーゲーム。華麗なトリックをキメつつ、ライバルに攻撃だ！

1080° GC（仮称）

任天堂／今冬／価格未定
ブロック数未定／スポーツ



E3ではビデオ出展されたが、それ以降音沙汰なし。実際のスノボーシーズン中に遊べるか？

THE BASEBALL 2003 バトルボールパーク宣言 パーフェクトプレープロ野球(仮称)

コナミ／2003年3月20日／6800円
ブロック数未定／スポーツ



日テレの野球中継の雰囲気を再現したリアル路線の野球ゲーム。来年度開幕データを反映か？

今号の新登場タイトルは、タイトーの『ウォリアーブレイド』と任天堂の『ニンテンドーパズルコレクション』の2つだ!! くしくもリメイクものが並んどるな。

決定版！ニッポンプロ野球 ～水島野球オールスターズVSプロ野球～（仮称）

セガ／2003年未定／価格未定
ブロック数未定／スポーツ



山田太郎や景浦安武と、実名プロ野球選手が夢の競演！ 漫画の秘球や秘打も使えるようだ。

マリオゴルフGC（仮称）

任天堂／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／スポーツ



このところ、さっぱり新情報がなし。『マリオテニス』とどっちが先に出るのだろうか？

マリオテニスGC（仮称）

任天堂／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／スポーツ



『マリオゴルフ』同様、新情報はなし。64版のデキがよかっただけに、期待は高まるが。

ニンテンドーパズルコレクション

任天堂／2003年1月未定／価格未定
ブロック数未定／パズル

NEW



『ドクターマリオ』『ヨッシーのクッキー』『パネルでポン』を収録。すべて4人対戦可能だ。

ドカポンDX－わたる世界はオニだらけ－

アスミック・エースエンタテインメント／今冬／6800円
11ブロック／テーブル



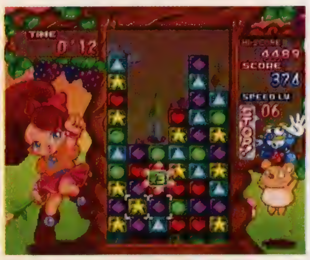
各機種で人気を得た、RPG風味のボードゲーム。発売日が冬に延びて、最近情報がないなぁ。



耳よりのカタログ

『ニンテンドーパズルコレクション』驚きのリンクシステム

任天堂の名作パズル3本をカップリングした『ニンテンドーパズルコレクション』。収録作品の細かな内容は次号で紹介するとして、まず注目すべきはGBAとの連動システム。なんと、GBAケーブルで接続することで、GBAに各ゲームをダウンロードできるのだ！ ダウンロードできるのは一度にひとつのゲームだけで、内容もゲームキューブより少し簡素化された1人用のものだが、GCの持っていけないような場所でも遊べるのはかなり魅力的。GCで遊べばどれも4人対戦可能だから、GBAで練習し、GCの4人対戦で友達に差をつける、なんてこともできるぞ。



↑元祖『パネルでポン』。もとはスーパーファミコンで発売された、知る人ぞ知る名作



↑『スマブラDX』に出たDr.マリオの元ネタは、このパズルゲーム『ドクターマリオ』

『お遍路さん』ってどんなゲーム？

高齢者福祉ゲームと銘打つこのタイトル。いったいどんな内容なのか？ ピンチェンジの公式ホームページから分かる範囲で紹介しておこう。

お遍路さんとは、四国の霊場88カ所を徒歩で巡る旅。弘法大師の足跡をたどっているといわれる。これを家にいながらにして体験できるのが本作だ。専用のパネルを足で踏むことで（手でも操作可能）、ゲーム内の実写風景が刻々と変わり、巡礼気分が楽しめる。寺社に到着すればお参りができるだけでなく、寺社の縁起や文化価値などのデータも見られるのだ。また専用万歩計を接続することで、実際の散歩の歩数を移動距離に加算できるという。四国を1県ずつ、第4弾まで予定されているぞ。

発売済みGCタイトルリスト

ジャンル	タイトル	メーカー	発売日	価格	必要ブロック数
アクション	スーパーモンキーボール	セガ	'01年9月14日	5800円	3
	ルイージマンション	任天堂	'01年9月14日	6800円	3
	ピクミン	任天堂	'01年10月26日	6800円	19
	大乱闘スマッシュブラザーズDX	任天堂	'01年11月21日	6800円	11
	ソニックアドベンチャー2 バトル	セガ	'01年12月20日	6800円	11
	動物番長	任天堂	'02年2月21日	6800円	13
	GROOVE ADVENTURE RAVE ～ファイティングライブ～	コナミ	'02年3月20日	6800円	14
	バトル封神	コーエー	'02年3月29日	6800円	1～6
	BLOODY ROAR extreme	ハドソン	'02年4月25日	6800円	3
	クレイジータクシー	セガ	'02年5月30日	4800円	8
	ボンバーマン　ジェネレーション	ハドソン	'02年6月27日	6800円	3
	CAPCOM VS.SNK 2 EO	カプコン	'02年7月4日	4800円	2
	スーパーマリオサンシャイン	任天堂	'02年7月19日	6800円	7
	ZOIDO VS.	トミー	'02年9月6日	6800円	10
	スターフォックスアドベンチャー	任天堂	'02年9月27日	6800円	3
	From TV animation ONE PIECE トレジャーバトル！	バンダイ	'02年11月1日	6800円	4
	スーパーモンキーボール2	セガ	'02年11月21日	5800円	2以上
	キン肉マンII世～新世代超人VS伝説超人～	バンダイ	'02年11月22日	6800円	2
	ハリー・ポッターと秘密の部屋	EAスクウェア	'02年11月23日	6800円	4
	ゴジラ 怪獣大乱闘	アタリ	'02年12月12日	5800円	4
	ソニック メガコレクション	セガ	'02年12月19日	5800円	2
	爆転シュートベイブレード2002 熱闘！マグネタッグバトル！	タカラ	'02年12月19日	6800円	7
	ボンバーマンジェッターズ	ハドソン	'02年12月19日	6800円	2
RPG	RUNE	フロム・ソフトウェア	'02年4月25日	6800円	2
	神機世界エヴォルシア	ESP	'02年7月26日	6800円	24
	ファンタシースターオンライン　エピソード1&2	セガ	'02年9月12日	6800円	21～25
	ゼルダの伝説 風のタクト	任天堂	'02年12月13日	6800円	12
アドベンチャー	ユニバーサル・スタジオ・ジャパン・アドベンチャー	ケムコ	'01年12月7日	6800円	1
	バイオハザード	カプコン	'02年3月22日	6800円	8
	MUTSUとのほほん	トミー	'02年7月19日	6800円	30
	ミッキーマウスの不思議な鏡	任天堂	'02年8月9日	6800円	3
	エターナルダークネス 招かれた13人	任天堂	'02年10月25日	6800円	15
	バイオハザード0	カプコン	'02年11月21日	7800円	9
シミュレーション	キャプテン翼～黄金世代の挑戦～	コナミ	'02年9月12日	6800円	17
シューティング	スター・ウォーズ ローグ スコードロンII	EAスクウェア	'02年3月22日	6800円	3
レース	ウェーブレース ブルーストーム	任天堂	'01年9月14日	6800円	12
	エクストリームG3	アクレイムジャパン	'02年3月15日	5800円	6
	18WHEELER	セガ	'02年9月12日	5800円	3
	チョロQ！	タカラ	'02年12月19日	6800円	4
スポーツ	FIFA 2002 Road to FIFA WORLD CUP	EAスクウェア	'01年11月15日	6800円	29
	SSXトリッキー	EAスクウェア	'01年12月27日	5800円	5
	ハイパースポーツ2002 WINTER	コナミ	'02年1月31日	6800円	3
	バーチャストライカー3 Ver.2002	セガ	'02年2月14日	6800円	2以上
	実況ワールドサッカー2002	コナミ	'02年3月14日	6800円	4～44
	NBAストリート	EAスクウェア	'02年3月22日	5800円	10
	NBAコートサイド2002	任天堂	'02年3月29日	6800円	7
	2002 FIFA ワールドカップ	EAスクウェア	'02年5月2日	5800円	49
	実況パワフルプロ野球9	コナミ	'02年7月18日	6800円	48
	ディズニースポーツ：サッカー	コナミ	'02年7月18日	6800円	15
	ビーチスパイカーズ	セガ	'02年7月19日	6800円	3
	オールスターベースボール2003	アクレイムジャパン	'02年8月8日	5800円	59
	WTAツアーテニス プロエヴォリューション	コナミ	'02年8月29日	6800円	3
	UFC2 TAPOUT FINAL SPEC.	カプコン	'02年9月5日	6800円	5
	レッスルマニアX8	ユークス	'02年9月6日	6800円	14
	ディズニースポーツ：スケートボーディング	コナミ	'02年9月19日	6800円	7
	セガサッカースラム	セガ	'02年9月26日	5800円	6
	わいわいゴルフ	アイドス・インタラクティブ	'02年11月28日	6800円	10
	FIFA2003 ヨーロッパサッカー	EAスクウェア	'02年12月6日	6800円	54
	エヴォリューション スケートボーディング	コナミ	'02年12月12日	6800円	27
	ディズニースポーツ：アメリカンフットボール	コナミ	'02年12月12日	6800円	41
	実況パワフルプロ野球9決定版	コナミ	'02年12月19日	6800円	48
	ディズニースポーツ：バスケットボール	コナミ	'02年12月19日	6800円	1
パズル	エッグマニア つかんで！まわして！どっすんぱず～る!!	ケムコ	'02年9月27日	5800円	4
	ズーキューブ	アクレイムジャパン	'02年10月25日	5800円	2
	ミスタードリラー ドリルランド	ナムコ	'02年12月20日	6800円	3
	テトリスワールド	サクセス	'02年12月20日	4800円	4
テーブル	ディズニーのマジカルパーク	ハドソン	'02年8月1日	6800円	1
	極 麻雀DXII～The 4th MONDO21 Cup Competition～	アテナ	'02年8月9日	6800円	6
	永世名人VI	コナミ	'02年9月26日	6800円	1
	プールエッジ	メディアカイト	'02年10月25日	6800円	1
	マリオパーティ4	任天堂	'02年11月8日	6800円	2
	マッスルちゃんぴよん～筋肉島の決戦～	コナミ	'02年11月21日	6800円	4
	桃太郎電鉄11　ブラックボンビー出現！の巻	ハドソン	'02年12月5日	6800円	5
その他	どうぶつの森+	任天堂	'01年12月14日	6800円	59
	巨人のドシン	任天堂	'02年3月14日	6800円	40

魔法を自在に操り戦うマジカル冒険ファンタジー!!

リングの魔力で敵を撃て!!

前回までのあらすじ
次々と現れる魔物たちを倒して城にたどり着いたスキップを待っていたのはー・・・

エレミックス！

最終回 新たなる旅立ち

原作：シムス株式会社　まんが：あさみさとる

GBアドバンス	
タイトル	エレミックス！
発売元	シムス
発売日	2003年1月3日
価格	4800円
ジャンル	アクション



登場人物

スキップ エレメンタルリングを受け継ぐ、カンネ国の王子。3つの属性(火、氷、土)に変身でき、魔法が使える

メル スキップの幼なじみの少女



くわしいゲームの内容は99ページを見てね!!

Nintendo DREAM
ニンテンドードリーム

vol.82
2003
1/21

次号は vol.83 1月6日(月)に発売します

特別価格 **590円** ※一部の地域は発売が遅れることがあります。ご了承ください。

NEXT MENU 次号予告

特別付録 ゼルダの伝説 勇者の携帯ストラップ

2003年最初のニンドリは、お年玉代わりの「ゼルダの伝説 勇者の携帯ストラップ」の付録付き！ もちろんどこよりも早い『風のタクト』の大攻略と、開発者インタビューの後編をお届け。さらに『ポケモン』最新攻略情報も！ 2003年もニンドリをどうぞよろしく〜！

※予告の内容等は、ニンドリが身勝手に変更する場合があります。



編集後記

■2002年以前からの疑問。ウチの副編高島は普段は厳格な人なのだが、なぜかファンシーなアイテムをたまに買ってくる。先日も「ぬいぐるみのクマさん」の足のような室内履きを買ってきて、喜んでいた姿が微笑ましかった…（トランセル）

■今年はいろいろありましたなぁ、まさに、駆け抜ける一年でしたわい。…まぁいつものことですがね。さて、そろそろ忘年会の出し物を仕込むとしましょう。キン●ゲイナーOP（ふりつき）と●富士ダンスでしたっけ？（ハシモ）

■ゲームのパンフを見て泣きそうになったのは「風のタクト」が初めてだった。きっと次号以降で解説するだおろうから書かないけど。それと大島弓子さんの新刊でも泣く。とりあえず12月は、（心で）一緒に乾杯します（かややん）

■『逆転裁判2』を挿したまま行方不明になっていたGBAを、自宅に積まれた雑誌群のすき間から発見。早速、続きをプレイ…と行きたいけど、とりあえずお正月までは一旦封印。忙しくなくなってから遊びましょうか（岡ちゃんねる）

■付録のカレンダーはいかがだったでしょうか？ 100円UPにしてはいいデキだとちょっぴり自負してるのですが…。2003年は、このカレンダーとニンドリをいつもアナタのそばに置いていただけるとHappy! それではみなさんよいお年を！（サオヘン）

■気がついたら今年も終わり。今年は攻略本3冊と広技宛3冊を作ったが、もっと作ってたような気が…。ブ厚いものばかりだからそう感じるのだろうか。来年もボリュームたっぷりのワシらしい本を作るので、ひとつよろしく!!（マッスル）

■民主党の混乱の原因は、幹事長人事や補選の敗北だけでなく、リーダーの肩書きそのものにもあるような気がする。「代表」ではいかにも軽い。2ヵ月半で引きずり降ろされないような名称に改めた方が良いと思うのだが（和尚）

■岡ちゃんねるは少年時代GB版『聖剣伝説』にハマり5回クリアしたそうだ。唖然。そんなに面白いならすぐやるしか！ と会社の倉庫から引っ張り出しプレイ。石井さんの話を聞いたあとのチョコボは、それはもう、せつなくて、可愛くて仕方がない（高島）

■ふと、月2回刊になって何冊目かと指折り数えてみれば、今号でもう11冊目。もうこんなに出たのかぁとビックリ。次号は超緊縮日程の年末進行。12月24日は編集部で過ごすことが確定。男だらけのクリスマスって…アハハ（本ちゃん）

■最近は食玩の『チョコベーダー』にハマり気味。世界各国の夢見がちな人々から寄せられた、ウサン臭いUFO目撃談が面白過ぎてタマラン。Webゲームとアーケード版は一通りクリアしちゃったので、GBA版が楽しみです（本郷）

■「大阪うまいものリベンジ」と思っていたものの、扁桃腺の腫れの痛みで飲み食いができず…。今年のシメはコレかよ！ 2002年は、オレ史的に色んな意味で忘れられない年でした。来年はいい年になりますように（ケイ大佐）

■皆さん、ゼルダやってますか？ゼルダは多分いろんな人がおすすめソフトとして紹介してくれるので（笑）、僕はメトロイド普及にしばらく没頭しようと思います。いや、ホントにすごいデキですよ、こちらも。文章読めないけど（海外版中植）

■師走です。師匠も走ってしまうぐらい忙しいから師走です。僕の部屋のカレンダーは9月のままです。僕はまだ歩いているみたいです。ってここまで書いて、気づいたのがこの仕事を始めたのが9月だなぁと。そんなわけで師走です（カズヤ）

●E-mailでの投稿は…
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「○○○」係まで

●編集部へのおたよりのあて先は…
「ドリテクの殿堂」宛は：64dtech@pc.mycom.co.jp
「ニンドリ学園」宛は ：64forum@pc.mycom.co.jp

本誌の内容に関するお問い合わせは… **TEL 03-3556-3313**
休日を除く月曜から金曜日の午後4時から午後7時までの間に、本紙の内容に関する質問に限り受けつけています。ゲームの解説やヒントについての質問にはお答えできませんのでご了承ください。



チラシの世界 #010
1988年 ファミコン探偵倶楽部 消えた後継者(FCディスク)

発行人 中川信行
ゼネラルプロデューサー 小畑誠治



STAFF
スタッフ

編集人 山森尚
編集長 左尾昭典
副編集長 高島寿洋
デスク 岩崎桂／種市真澄
編集 嘉山直幸／五十嵐達雄／本多貴之
中植茂久／橋本慎也／岡本明徳
北山大輔／本郷公康／坂井一哉

編集協力 松村浩次／松本英明
成瀬史弥／大渕豊／中谷至
尾関友詩（ユークラフト）
白石岳（アセンブル）／冠美花

AD&カバーデザイン 大條千鶴子
デザイン 有限会社フリーウェイ
GETTARADICCA／佐久間弘子
DTP 有限会社ウィッチ・プロジェクト
株式会社エストール／ぽっけ門
ORENGE SQUEEZE DESIGN
写真撮影 守屋貴章／水口哲二／植田昌幸
イラスト&コミック 中植茂久／美鈴秋
はやのん／記村隆鶴
広告 小川直伸／小池正洋
工藤克俊／駒形友美

印刷 凸版印刷株式会社

Nintendo DREAM vol.82
2003年1月21日発行
●発行 株式会社 毎日コミュニケーションズ
〒100-0003
東京都千代田区九段南1-5-5 共同ビル1号館
TEL 03(3262)7488(販売営業)

●編集部・広告
〒102-0083
東京都千代田区麹町4-2第2麹町ビル8階
(株)アンビット
TEL 03(3556)3288 FAX 03(3556)3287



NINTENDO GAMECUBE
Nintendo
風がはこんだ冒険
広大な海に点在する島々からなるこの世界。
ふしぎなタクトで風を操り、
船の帆を広げて大海原を突き進め。
行く手をさえぎる敵船やモンスターとの戦い
海中に沈んだお宝探し
船の旅は、「ゼルダ」シリーズならではの
冒険心をかきたてる刺激と魅力に満ちている。
THE LEGEND OF ZELDA
ゼルダの伝説 風のタクト
好評発売中
1人用
アクションアドベンチャー
GBAケーブル対応
メーカー希望小売価格6,800円(税別)
©2002 Nintendo
およびNINTENDO GAMECUBE・ゼルダの伝説・THE LEGEND OF ZELDA・ZELDAは任天堂の登録商標です。
任天堂株式会社 〒601-8501 京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1
TEL (075) 662-9611 ホームページ http://www.nintendo.co.jp/



Nintendo DREAM ニンテンドードリーム
VOL. 82 2003
平成12年9月12日第三種郵便物認可 平成15年1月21日発行(毎月2回6日・21日発行)第8巻第2号(通巻82号)
発行元:(株)毎日コミュニケーションズ
〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1 ●注文専用ダイヤル048-485-6815 ●編集・広告03-3556-3288
特別価格 590円
本体562円
T1127103010596
雑誌27103-1/21

Printed in Japan 凸版印刷株式会社

Nintendo

DREAM

ニンテンドードリーム

VOL. 82

2003



『ゼルダの伝説』開発者独占インタビュー！

MYCOM

毎日コミュニケーションズ